TOMB RAIDER 3: LE IMMAGINI

SOLO 8.000

OTTOBRE

GAMES MASTER

SONY • SEGA • NINTENDO • PC • SALA GIOCHI

Anno II Numero 10 OTTOBRE 1998 L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO

LE CONSOLE DEL FUTURO!

SCOPRIAMO I NUOVI PROGETTI NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

PROVATI!

- MORTAL KOMBAT 4
- DEEP FEAR
- BREATH OF FIRE 3
- MISSION: IMPOSSIBLE
- N20
- FLUID
- TOMMI MAKINEN
- ALL STARS BASEBALL '99
- ROAD RASH 3D
- ARMOURED CORE
- XENOCRACY
- BEACH VOLLEY
- BLAST RADIUS

wipEout™ 64

A TUTTA VELOCITÀ SU NINTENDO 64

RISOLTO!

TUTTI I MONDI DI BANJO KAZOOIE

Anteprime

SPYRO THE DRAGON • NINJA
BODY HARVEST • ALIEN VS PREDATOR

80010
9 771126 262009

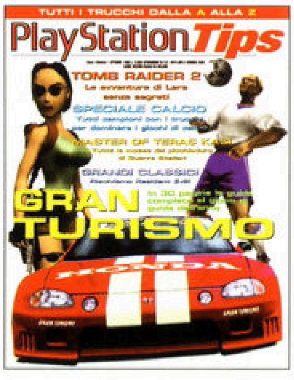
GIOCARE E' BELLO VINCERE E' MEGLIO

E' IN EDICOLA LA NUOVA RIVISTA CHE TI SVELA TRUCCHI E SEGRETI PER DIVENTARE UN GRANDE CAMPIONE NEI TUOI GIOCHI PREFERITI.

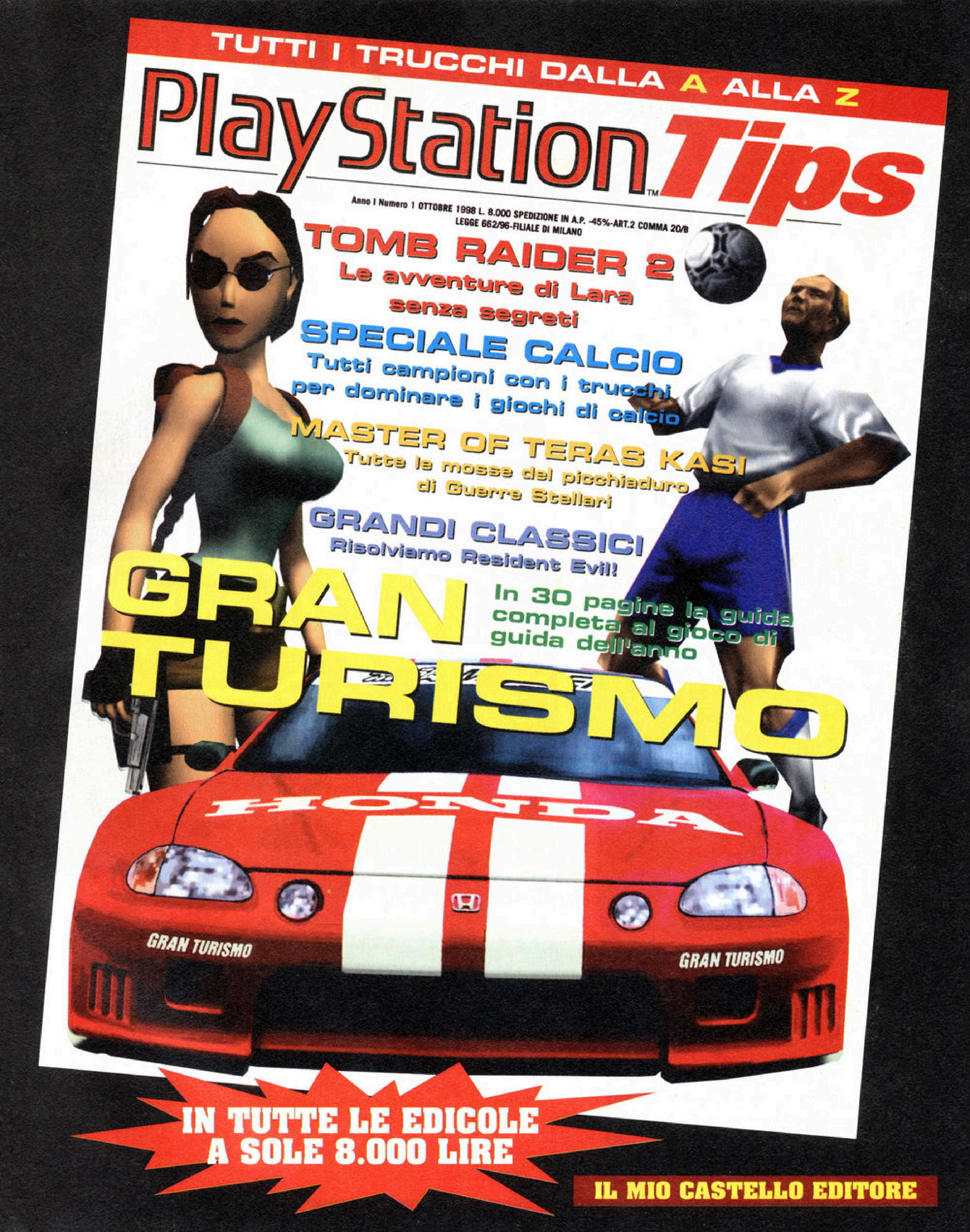
NON PERDERE L'OCCASIONE PER DIVENTARE DAVVERO IMBATTIBILE. CORRI SUBITO IN EDICOLA A COMPRARE LA NUOVA RIVISTA CON QUESTO BUONO SCONTO

USA IL BUONO SCONTO PER COMPRARLA SUBITO IN EDICOLA

QUESTO BUONO VALE
4.000 Lire DI SCONTO
per comprare in edicola IL PRIMO NUMERO DI
PlayStation Tips



Ritaglia e porta questo buono sconto al tuo edicolante e potrai pagare il primo numero di PlayStation Tips solo 4.000 lire invece di 8.000 lire. IL MIO CASTELLO SpA girerà lo sconto di 4.000 lire per l'acquisto di una copia della rivista PlayStation Tips agli edicolanti che consegneranno il Buono ai distributori locali


TUTTI I TRUCCHI DALLA A ALLA Z
PlayStation Tips
Anno I Numero 1 OTTOBRE 1998 L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P. -45%-ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO
TOMB RAIDER 2
Le avventure di Lara senza segreti
SPECIALE CALCIO
Tutti campioni con i trucchi per dominare i giochi di calcio
MASTER OF TERAS KASI
Tutte le mosse del picchiaduro di Guerre Stellari
GRANDI CLASSICI
Risolviamo Resident Evil!
GRAN TURISMO
In 30 pagine la guida completa al gioco di guida dell'anno
HONDA
GRAN TURISMO
GRAN TURISMO
IN TUTTE LE EDICOLE A SOLE 8.000 LIRE
IL MIO CASTELLO EDITORE

GAMES MASTER
ANNO 2 NUMERO X OTTOBRE 1998

Direttore editoriale Mietta Capasso
Direttore responsabile Gaetano Manti
Assistente direzione editoriale Francesca Brenci
Editor Andrea Minini Saldini

EDITORE
Il Mio Castello International SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121 - Fax 02 6693654
Chief executive officer Aldo Grech
Direzione generale Stefano Spagnolo
Assistenti di direzione Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

Realizzazione editoriale
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio
Coordinamento editoriale
Andrea Abbiati
Segreteria di redazione
Daniele Grassi
Hanno collaborato:
Massimiliano Balestrini, Daniele Balestrieri, Gianluca Musumeci, Marco Bianchi, Riccardo Abbate, Giulio Giacometti, Cristiano Screm.

PUBBLICITÀ
Il Mio Castello International Spa
Via Pergolesi, 8
20124 Milano
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654

Marketing Walter Longo
Segreteria Alessandra Uva
Traffico Gabriella Re, Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello International SpA
Via Pergolesi, 8
20124 Milano
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654

Il Mio Castello International SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: The Official PlayStation Magazine e PlayStation Power
Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al n. 100
Spedizione in a. p. -45%- art.2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano

In questo numero la pubblicità è del 9,4 percento.

Una copia lire 8.000.

Conto corrente postale n. 39679204 intestato a
Il Mio Castello International, Via G.B. Pergolesi, 8 - 20124 Milano

Fotolito
Yellow & Red, Milano

Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga lcazzaniga@ilmioweb.it

Stampa
Canale, Arese

Distribuzione per l'Italia
Parrini SpA, Roma

GAMESMASTER ANNO II NUMERO 11 IN EDICOLA DA FINE OTTOBRE

SUCCEDE DI TUTTO NELLE PROSSIME 96 PAGINE...











GUARDATE COSA OFFRE IL SOMMARIO COMPLETO...

inquestonumero

WIPEOUT 64

PAG. 12

Il grande classico per antonomasia per PlayStation sta per arrivare anche su Nintendo 64. Prepariamoci a un sacco di giri a velocità folle!



TOMB RAIDER 3

IL RITORNO DI LARA

PAG. 4

A quasi un anno dalla sua seconda uscita, ecco di nuovo tra noi Lara...



SPYRO THE DRAGON

MARIO SULLA PLAYSTATION

PAG. 22

Forse anche la PlayStation avrà davvero il suo platform definitivo. Scopriamolo insieme...



ALIENS VS PREDATOR

PAG. 26

Sono i due alieni più cattivi di sempre: li potrete giocare insieme...



METAL GEAR SOLID

PAG. 25

La data di uscita di questo nuovo capolavoro si sta avvicinando.



MORTAL KOMBAT 4

PAG. 40

Il solito sangue e le solite botte? Forse, ma questa volta in 3D.



GLI ALTRI TITOLI DI PUNTA:

LE RUBRICHE

NEWS!

Godzilla e Tomb Raider 3 sono gli ospiti speciali delle news di Games Master di questo mese.

PAG. 4

SPECIALI

Body Harvest, Crash Bandicoot 3, WinBack, F-Zero X... cosa volete di più? Ah, già, Spyro, Spike, ecc. ecc...

PAG. 12

RECENSIONI!

Mission: Impossible e Breath of Fire 3 davanti a tutti, ma anche Fluid, N20, All Star Baseball e molto altro ancora.

PAG. 39

GM, AIUTO!

Problemi con Banjo e Kazooie? Potete dimenticarveli, grazie alla nostra guida completa!

PAG. 80

SONDAGGIO

Affrettatevi, perché questo è il penultimo mese per il sondaggio Grandi Eroi di Games Master!

PAG. 66

LETTERE!

È un posto dove si chiacchiera, si dialoga e si chiedono informazioni: è la G-Mail!

PAG. 91

IN PIÙ

PAG. 51

Il futuro è alle porte. Con Games Master saprete cosa giocherete nel 2000!





TOMB RAI

LA DIVA DEI VIDEOGIOCHI E' TORNATA!

Cominciate a scrivere la vostra lista dei regali di Natale, perché Lara Croft sta tornando in azione. L'incrocio tra Indiana Jones e Pamela Anderson nel mondo dei videogiochi sarà la star nella sua terza avventura.

È sicuro come il fatto che alla notte segue il giorno: ci sarà un gioco Tomb Raider messo in vendita in tempo per finire sotto il vostro albero di Natale... ci potete scommettere la nonna. L'annuncio che la terza puntata è quasi pronta giunge soltanto pochi mesi dopo che il secondo gioco è schizzato al numero uno della classifica. Ci è anche rimasto, rivolgendo pernacchie all'indirizzo di qualsiasi altro gioco tentasse di scalzarlo dalla posizione raggiunta (almeno finché non sono arrivati Resident Evil 2 e Gran Turismo).

Che cos'ha da offrire questo nuovo Tomb Raider? Beh, tanto per cominciare il nuovo look di Lara. Non è che sia diversa nello stile Batman da "personaggio completamente diverso che tenta di essere lo stesso di prima". È la stessa ragazza a cui tutti siamo affezionati, ma resa più carina nell'aspetto e dotata di un equipaggiamento molto più ricco. Dopotutto, ormai è una star: ha il diritto di pretendere spese un po' più sostanziose per il suo abbigliamento. La nuova trama la conduce ancora una volta in giro per il mondo, e comprende per l'occasione scenari come l'India, l'Antartide (è il livello finale), un'isola del Pacifico, l'Area 51 (dove si dice che il governo americano custodisca un'astronave aliena), nonché il suo lungamente atteso ritorno sul suolo natio a Londra. A dare un'atmosfera un po' diversa al gioco contribuisce il fatto che terminato il primo livello in India sta a voi scegliere dove andare in attesa di giungere al livello finale in Antartide. Particolarmente notevole è il livello ambientato a Londra, con Lara che si sposta alla Batman sui tetti delle case e visita alcune delle principali attrazioni turistiche. Queste ultime comprendono il Museo di Storia



Speriamo che ti sia comprata un costume da bagno, Lara... ne avrai bisogno per arrivare là.



Date soltanto un'occhiata all'effetto dell'acqua: è o non è impressionante?











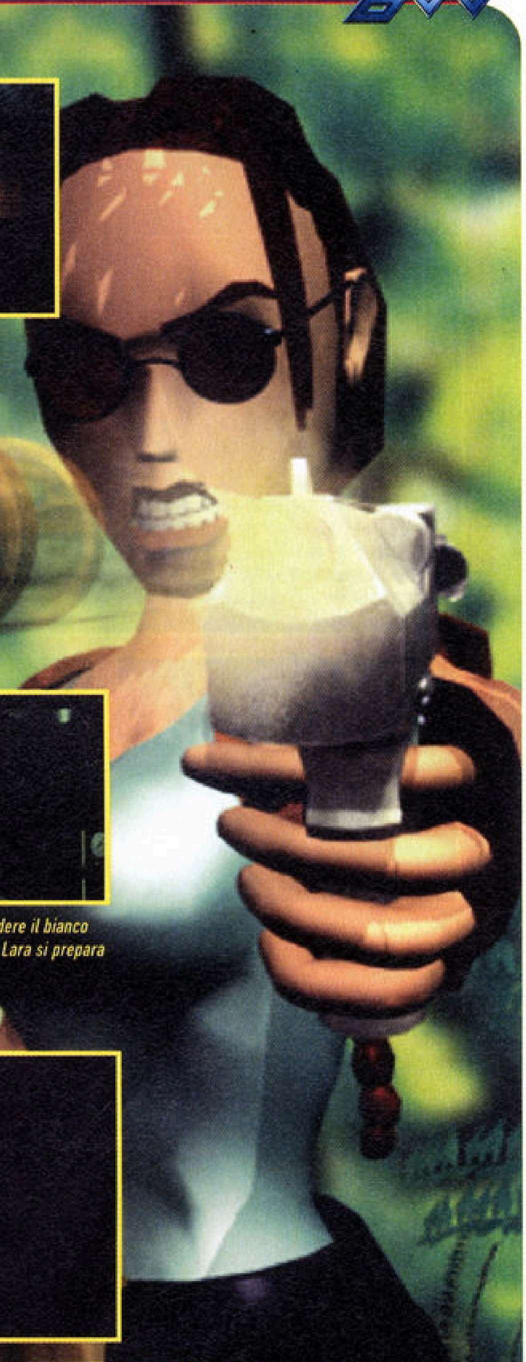
In questa immagine avrà anche addosso i soliti vestiti, ma sembra che Lara abbia un completo nuovo per ogni paese che visiterà.

I livelli, con un po' di fortuna, dovrebbero essere più grandi e più numerosi.









DER 3!



Almeno, da questa inquadratura sappiamo che il fucile, arma preferita da tutti i pazzoidi, ci sarà ancora.



Vetri dipinti alle finestre? Sembra proprio che i grafici si siano dati alla pazza gioia.



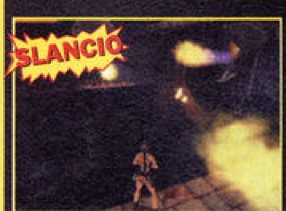
In attesa di vedere il bianco dei loro occhi, Lara si prepara a sparare.

Naturale e la cattedrale di St Paul. Si fa anche un giretto sulla metropolitana della capitale inglese.
Gli sviluppatori della Core Design hanno fatto la scelta abbastanza insolita di setacciare Internet per scoprire cosa i fanatici di Tomb Raider pensassero del gioco. Hanno già letto tutti i messaggi lasciati dagli appassionati di Tomb Raider nei vari newsgroup e siti in rete, perciò fate attenzione a questo gioco. Se avete espresso qualche suggerimento in uno dei siti, è possibile che da qualche parte in Tomb Raider 3 ci sia una vostra idea. Sebbene il design dei livelli abbia ovviamente la sua importanza (e nei vari livelli ci sono un sacco di novità per tenervi occupati, come nuove trappole nascoste e rompicapi), saranno i miglioramenti apportati al funzionamento del gioco a saltarvi agli occhi con maggior evidenza quando inizierete a giocare. Il

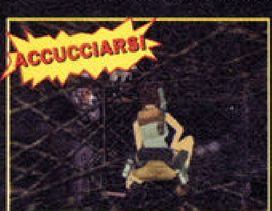


MOSSE FATALI

Durante la pausa seguita a Tomb Raider 2, Lara ha lavorato duro a casa per imparare alcune nuove mosse che potrebbero tornarle utili nella sua prossima avventura.



Lo slancio non vi servirà soltanto per muovervi più in fretta attraverso i livelli quando verrete uccisi e ricomincerete da capo un livello. Questa volta potrete utilizzarlo per superare alcuni rompicapo.



Forse Core ed Eidos stanno elaborando qualcosa che assomiglia a una tattica per la serie Tomb Raider. Potete accucciarvi dietro agli oggetti per nascondervi, e schivare qualsiasi cosa pericolosa.



Passando dalla posizione accucciata a quella carponi, molto simile, Lara acquista in agilità. Strisciando sulle mani e sulle ginocchia può intrufolarsi anche nei più piccoli recessi del livello.



Era facile scalare le mura, se c'erano scale o rampicanti. Ora si possono scalare i muri e attraversare baratri come scimmie, evitando così spunzoni e altri aggeggi mortali.

IL TOUR MONDIALE '98 DI LARA CROFT IN TOMB RAIDER 3

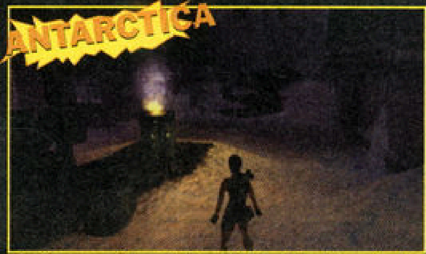
Dopo i due Tomb Raider precedenti, il passaporto di Lara deve avere più timbri di quello del Papa. Tomb Raider 3 rimane fedele alla tradizione, e manda la nostra vecchia diva poligonale in ogni angolo del mondo alla ricerca di pietre magiche. Sappiamo già che il gioco prende il via in India, e a partire da lì il vostro viaggio vi condurrà in ogni angolo del globo.



Civiltà perdute, templi nascosti e zone dove le calamità naturali sono peggiori di qualsiasi cosa un essere umano potrebbe tirarvi addosso. È con questo genere di cose che dovrete misurarvi quando entrerete nel regno di Tarzan. Dovrete entrare nei templi per entrare nel mondo di un antico popolo, e uccidere i guerrieri che vogliono impedirvi di impadronirvi delle loro preziose pietre.



Il livello ambientato a Londra è quasi divertente come una gita vera e propria nella capitale inglese. Si tratterà di girare per la città, dare un'occhiata alle bellezze del panorama e uccidere gente. Questo è il livello più suggestivo che abbiamo visto finora in Tomb Raider 3. Sarà perché ci piace il posto?



E qui è dove va a finire tutto. Seguendo la tradizione inaugurata da Metal Gear Solid, lascerete nella neve impronte che le guardie potranno seguire. L'avventura offerta da Tomb Raider 3 sarà un'epica impresa di esplorazione, risoluzione di enigmi e scontri a fuoco con nuove armi, nuovi giochini e nuovi veicoli. Nemmeno Indiana Jones è andato mai in Antartide... fifone!



Non è un classico? State per sparare a qualcuno, e vi finisce un capello in un occhio.



E quello cos'è? Ah, uno specchio. Meglio controllarsi il trucco prima di proseguire.



Sparate alla finestra, sparate alla finestra!

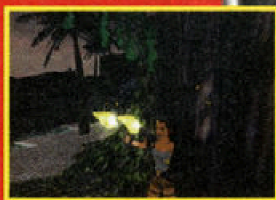


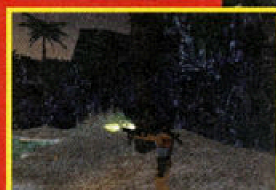


vecchio meccanismo alla base di Tomb Raider 2, per quanto buono, è stato completamente smontato e ricomposto in modo da permettere agli sviluppatori di rendere più splendidi e realistici che mai i suggestivi panorami. Lo stesso si può dire dell'eroina Lara: i suoi tratti sono più gradevoli, e in alcuni casi più arrotondati e realistici che nelle versioni precedenti.

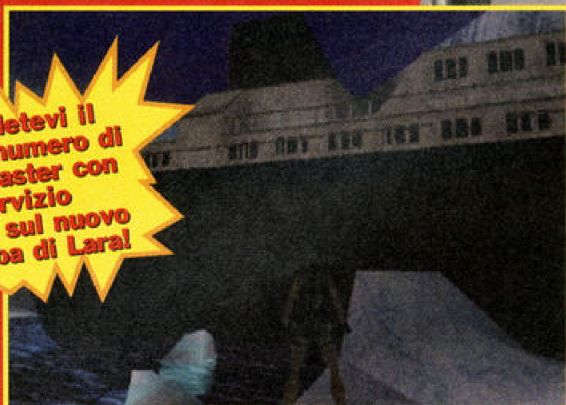
Dopo il successo dei motoscafi presenti in uno dei livelli di Tomb Raider 2, la seducente e valorosa ragazza poligonale si serve di un numero maggiore di mezzi di trasporto per spostarsi velocemente, oltre che di numerosi gingilli supertecnologici (come per esempio un'unità di propulsione sottomarina, il che suggerisce che almeno uno dei livelli sarà ambientato quasi per intero sott'acqua... forse sotto Londra?).

Tomb Raider 3 minaccia di dominare le classifiche natalizie e potrebbe essere in grado di rovinare le feste a Tekken 3. Vinca il migliore!



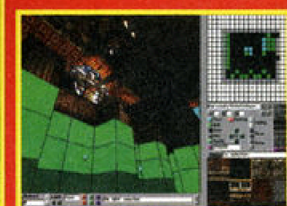






Non perdetevi il prossimo numero di Games Master con un servizio esclusivo sul nuovo guardaroba di Lara!

(Sotto) Questo è un po' del software usato per mettere insieme i livelli. Impressionante, eh?



IL MITO DI GODZILLA INVADE IL DREAMCAST

Il mostro campione d'incassi tra i film di quest'estate continua ad avere successo, e Sega spera che il successo continui fino a Natale. Godzilla è stato confermato come uno dei nuovi giochi per il Dreamcast, e il giorno del debutto del film in Giappone Sega ha lanciato il gioco per Visual Memory System VMS nei cinema del paese.

L'edizione limitata di 20.000 copie per VMS è stata venduta in poche ore, ma Sega ne avrà molte altre pronte per il momento in cui il Dreamcast sarà messo messa in vendita nei negozi. Nel gioco per VMS Godzilla dovete far crescere il vostro dinosauro, in stile Tamagotchi, dall'uovo al mostro completamente sviluppato e furioso. Dovete nutrirlo, controllarlo e insegnargli a combattere. Lo vedrete presto crescere smisuratamente e incattivirsi, e scoprirete la sua passione per distruggere le città calpestando gli edifici. Potete collegare il VMS ad altre unità VMS per combattere contro dei Godzilla rivali, scambiare il DNA e creare altri mostri ispirati alla storia di Godzilla. Secondo le voci provenienti dal quartiere generale di Sega in Giappone queste speciali schede VMS permetteranno di svelare nuovi livelli e mostri nascosti del gioco completo per Dreamcast, che dovrebbe essere pronto per il lancio del sistema, a novembre. Come potete vedere dai primi scatti, sarà uno dei giochi dalla grafica migliore dell'anno e farà crescere sicuramente l'interesse per il Dreamcast.



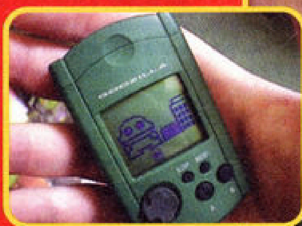


Il VMS non è solo una memory card, ma anche una console portatile.





Godzilla per Dreamcast sarà più vicino ai vecchi film horror Giapponesi che non al recente film campione d'incassi.





Andate a leggere la nostra guida per sapere altro sul Dreamcast.

SEGA SOGNA IL RITORNO DI SONIC

HA PERSO IL LANCIO PER IL SATURN MA È QUI PER IL DREAMCAST!

Il Sonic Team, i cervelli che hanno ideato tutti i giochi Sonic, NiGHTS e Burning Rangers, si è concentrato sul Dreamcast, portando con sé uno dei più importanti nomi nel campo dei videogiochi.

Si prevede che il potente riccio blu compaia in una fase precoce della vita del Dreamcast, e il Sonic Team sostiene che "Farà scomparire tutti i dubbi sul sistema". Sonic porterà con sé la sua spalla Knuckles, sebbene Sega non abbia ancora chiarito il suo ruolo, né abbia fatto trapelare altre notizie sul gioco. Il suo nome sarà Sonic Adventure, e sarà presentato ufficialmente davanti a 10.000 fan durante una cerimonia speciale tra breve: saremo lì per farvi avere notizie e prime immagini.

Dreamcast™

Portando Sonic sul Dreamcast appena possibile, Sega vuole dimostrare il proprio impegno nei confronti del nuovo formato.



OH NO! STANNO UCCIDENDO KELLY...

Probabilmente i fan della serie di cartoni animati South Park sanno già che Acclaim la sta trasformando in un videogioco. Se questa buona notizia non vi basta aggiungiamo che il gioco sfrutterà il motore di Turok 2.

Se avete letto i nostri articoli riguardanti Turok 2, negli ultimi mesi, conoscete già la sua potenza. Nel caso in cui non lo abbiate fatto, ne saprete di più col prossimo numero di Games Master. Il gioco si baserà essenzialmente su degli scontri mortali: potrete impersonare alcuni degli irriverenti personaggi dello show (Cartman, Kyle, Stan, ecc.) e usare una serie di armi folli. L'elenco iniziale includeva Mr Hanky e dei gatti da lancio, ma sembra che il Comedy Channel (proprietario di South Park) non voglia che il gioco sia irriverente e trasgressivo quanto la serie TV.



Solo alcuni dei folli personaggi del cast di South Park.

inprimalinea

Games Master presenta i nuovi successi

Guida scavezzacollo (il collo degli altri, naturalmente), labirinti infernali... dove andremo a finire? Probabilmente a stirare vecchiette con una macchina da corsa in dungeon sotterranei... siete avvertiti!

CARMAGEDDON 2

CARPOCALYPSE NOW



PER	PC, PlayStation, N64
DA	SCI
QUANDO	Novembre

DESIGN INIZIALE – CODICE – PLAYTESTING – DEBUGGING – VERSIONE FINALE

Investire una persona, asportarle qualche arto e poi tornare indietro per finirla. È proprio necessario tutto ciò?





La censura non dovrebbe avere problemi con questo, o sì?

PRIME IMPRESSIONI

Se pensavate che Carmageddon esagerasse un po', non avete ancora visto niente. Qualcuno ha portato i livelli del sangue e delle budella a vette incredibili. Fortunatamente però gli sviluppatori si sono anche dedicati molto ad arricchire il gioco in sé stesso (non si tratta solo di massacrare e basta, almeno così ci hanno detto), e i nuovi livelli incentrati su missioni da compiere sono molto migliori. Questo gioco è destinato a sollevare una grande quantità di polemiche, ma speriamo che qualcuno si ricordi anche di sottolineare che è veramente divertente da giocare.

Il gioco che ha fatto della guida sicura un ricordo è tornato, più sanguinario che mai. Chiamate la polizia, Carmageddon è qui...

Sono state presentate interrogazioni alla Camera di molti governi. I giornali hanno sparato a zero. Grazie a tutto il cancan che si è fatto, Carmageddon ha venduto camionate di copie. Se tutto il gran parlare che si è fatto l'ultima volta vi ha stufato, è meglio che vi prepariate ad altre reazioni polemiche, perché lui, più violento e cattivo che mai, è di nuovo qui.

Il meccanismo del gioco è stato fortemente potenziato, aprendo la strada a ogni genere di nuovi trucchi. Quando si verificano gli inevitabili scontri, le macchine si accartocciano e vanno in pezzi. L'arricchimento dei dettagli fa sì che possiate vedere il parabrezza schiantarsi in mille pezzi, ricoprendo di frantumi di vetro il povero guidatore. Pezzi della macchina possono volare via a causa dell'impatto, e in un caso abbiamo visto una macchina tagliata letteralmente a metà. Sono stati introdotti nuovi veicoli, fra cui una mietritrice meccanica (e potete immaginare che cosa capiti allo sciagurato pedone che si trovi sulla sua strada). Già che siamo in argomento pedoni, invece di sagome viventi basate su sprite come nel primo gioco, i passanti sono ora poligoni in 3D, il che vi permette di trarre grande godimento facendo saltar via loro qualche arto, per tornare poi indietro a mettere fine alle loro sofferenze mentre tentano di trascinarsi fuori dal vostro percorso. I percorsi sono stati progettati in modo da permettervi di distruggere una parte maggiore dello scenario, e di trovare passaggi segreti che vi danno accesso agli altri livelli del gioco. I pezzi forti comprendono lo stadio di atletica leggera, dove potete entrare per partecipare alla gara dei 100 metri. L'opzione a un giocatore è ora maggiormente incentrata sulle missioni da compiere, in modo che non dobbiate sempre e soltanto arrivare primi per tutto il tempo (e, diciamolo, le gare erano l'ultima cosa che avevate in mente nell'ultimo gioco). Con tutte le nuove armi e i poteri, i miglioramenti apportati al sistema di guida e alla grafica e la possibilità di salvare i momenti migliori, Carmageddon 2 sembra fatto apposta per colpire l'attenzione e anche qualche stomaco. Che la polemica abbia inizio...



primizie

Siamo ancora scombussolati da quella che è stata una delle fiere E3 più ricche di giochi della storia. In questo numero vi delizieremo con alcuni dei giochi più eccitanti in fase di lavorazione. Il 1998 si è già dimostrato una delle annate più esaltanti nella storia dei videogiochi. Per stare al passo, assicuratevi di consultare il più grande oracolo dei videogiochi... Games Master.

PLAYER MANAGER '98/'99



- Simulazione sportiva
- Anco
- Novembre

Scoprite che cosa si prova a dover operare le scelte decisive necessarie per dirigere una delle più grandi squadre di calcio del paese. Scegliete la vostra squadra, allenatela, portatela fuori una domenica e affrontate una partita mozzafiato. Ci sono un sacco di opzioni per creare la squadra dei vostri sogni, più tre diversi modi di assistere alla partita (compresa una visuale globale a 3D). Avete mai sognato di fare il lavoro di Dino Zoff? Adesso potete. Un must per tutti i fanatici del calcio.

Carmageddon 2 ● Dungeon Keeper 2 ● G-Darius ● Nightlong ● R-Type ● Driver ● Emergency LAPD 2100AD ● Grand Prix Legends ● Fallout 2 ● GP 500

DUNGEON KEEPER 2









Tirate fuori il badile e cominciate a scavare... è giunto il momento per un'altra dose di strategia diabolica...

È dura essere il più insensibile dei Guardiani delle Segrete da questo lato dell'inferno quando le creature a cui rendete la vita difficile sono sprite in 2D. Le azioni sadiche sembrano mancare di demoniaca autorità quando vengono inflitte a diavoletti e orchi poco definiti.

Perciò, siano ringraziati gli Inferi per Dungeon Keeper 2, che sta per dare al parco giochi di Belzebù un nuovo aspetto in 3D. Non si tratta solo di grafica: nuove creature, incantesimi, stanze e trappole fanno di questo gioco un delizioso assaggio di stregoneria e di controllo delle potenze oscure. Questa versione mette a disposizione ciò che l'espansione Deeper Dungeon non vi ha potuto dare, e cioè un gioco molto migliorato. Mentre l'espansione poteva soltanto aggiungere livelli più difficili al mondo isometrico in due dimensioni originale, Dungeon Keeper 2 è un vero seguito. Nuove creature come Maiden, un ragno con il corpo di donna, dovrebbero incrementare il fascino grottesco e coinvolgente del gioco, soprattutto perché è affiancata dal Cavaliere Nero, dall'Elfo Oscuro, dalla Salamandra e da molti altri. Hanno tutti un aspetto così raccapricciante che potreste credere di aver caricato uno sparatutto in prima persona piuttosto che un gioco di strategia. Questo è vero soprattutto quando infestate il corpo di un'altra creatura, e vedete il gioco attraverso i suoi occhi mentre vi aggirate per le segrete. Venti sequenze renderizzate in full motion video sono il cacio (nero come il demonio) sui maccheroni per Dungeon Keeper 2, e gli danno un aspetto incisivo che è lontano anni luce da quello dei suoi predecessori. La nuova veste grafica dovrebbe rendere gli incantesimi abbastanza spettacolari. In particolare l'incantesimo del Tremito, che fa sussultare violentemente lo schermo e fa volar via le creature. Anche trappole e passaggi, che rappresentavano un altro elemento fondamentale del Dungeon Keeper originale, hanno in serbo novità e miglioramenti. La trappola della Paura fa sì che la creatura che ci capiti sopra cada in preda al terrore. Le porte beneficiano ancora di più del passaggio al 3D, con lastre rotanti che appaiono dalla superficie dei muri e saracinesche che calano violentemente dal soffitto. Persino gli inquilini delle segrete hanno qualcosa da attendere con ansia: adesso hanno un Casino dove giocare d'azzardo. Insomma, le cose sembrano mettersi bene, anche tenendo conto del fatto che il gioco offre un'opzione a più giocatori permettendovi di giocare in rete. Presto avrete la possibilità di scaricare nuove creature, incantesimi e livelli da un sito Dungeon Keeper in rete. Diabolico...

PER	PC
DA	Bullfrog
QUANDO	Dicembre

DESIGN INIZIALE / CODICE / PLAYTESTING / DEBUGGING / VERSIONE FINALE

PRIME IMPRESSIONI

Dungeon Keeper è stato un gioco fra i più coinvolgenti in assoluto. Questo seguito ha l'aria di poterci tenere incollati alle nostre macchine da gioco per un bel po' di tempo. La grafica è fantastica, e i nuovi elementi dovrebbero renderlo un gioco completamente nuovo.



OUTRAGE-OUS

PC



Questo sembra un gioco di corsa interessante, che cerca di mescolare Sir Isaac Newton e Arnold Schwarzenegger. Il risultato? Un uomo con accento austriaco che osserva le mele mentre cadono... e poi spara contro di loro. In realtà si tratta di un gioco di corse futuristico con velleità da WipEout e quella che sembra una grafica promettente. Con 12 piste, una vasta scelta di veicoli ed effetti di gravità modificabili, potrebbe essere qualcosa da tenere d'occhio se siete dei super-fanatici dei giochi per PC. Pieno di armi e di power up, questo gioco offre tutta la giocabilità della vecchia scuola, per quelli di voi che vogliano ricreare in casa tutta l'atmosfera mangiasoldi e adrenalinica della sala giochi.

- Corsa
- NMS Software
- N.D.

GANGSTERS

PC

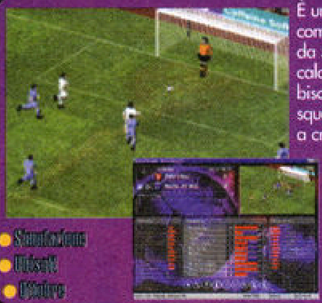


È un gioco in stile Sim City, in cui vi trovate nei panni di un gangster degli anni '20 che guida la sua gang al dominio della città. Comprende corse in macchina accanto a sparatorie e attentati dinamitardi e con armi da fuoco contro stazioni di polizia... Reclutate la vostra gang tra sale da biliardo e uffici di collocamento, cercando i peggiori criminali sulla piazza. Estorceranno denaro, corromperanno funzionari pubblici e affronteranno tre gang rivali cercando di fare della città una loro proprietà... o meglio una vostra proprietà, Capo. Sarete voi a decidere se volete essere dei criminali di mezza tacca dediti al racket della protezione... o dei Don Corleone violenti e assetati di sangue.

- Simulazione di reato
- Eidos
- N.D.

FOOTBALL WORLD MANAGER

PC



È un gioco manageriale calcistico che comprende oltre 25.000 giocatori provenienti da 50 paesi diversi. Un tale spiegamento di calciatori fuoriclasse farà sì che non abbiate bisogno di troppi campioni italiani nella vostra squadra. Football Word Manager vi incoraggia a creare una squadra di campioni internazionali, ad allenare i ragazzi e a dare vita alla squadra di calcio più brillante di tutti i tempi. L'interfaccia è straordinariamente facile da usare, e questo gioco potrebbe rivelarsi una delle più coinvolgenti simulazioni di gestione di una squadra di calcio della prossima stagione.

- Simulazione
- Ubisoft
- Ottobre

R-TYPES

PlayStation



I giochi retro staranno anche un po' scadendo ultimamente, ma Virgin potrebbe rimettere le cose a posto con l'uscita di quello che dovrebbe essere uno dei migliori sparatutto di tutti i tempi e del suo seguito. R-Type e R-Type 2 arrivano su un unico disco, e promettono tutta la classica azione dirompente con armamento multiplo e super-equipaggiamento che potete sperare di tenere sotto controllo. Se il gioco originale non fosse sufficiente, gli sviluppatori Irem stanno lavorando alla realizzazione di un seguito convertito espressamente per PlayStation. Roba da classici delle sale giochi.



- Vecchia gloria
- Virgin
- Ottobre

EMERGENCY

PC



Cosa c'è di meglio, per fare qualcosa di diverso dal solito, di un gioco di strategia in tempo reale che non implica da parte vostra il massacro di grandi quantità di truppe (vostre e del nemico)? Al contrario, questo gioco vi affida la responsabilità del pronto soccorso, mettendovi di fronte a ogni genere di disastro (dagli incidenti stradali agli edifici in fiamme e ai disastri aerei). Dovete gestire le risorse alla base centrale, e dare ordini alle diverse squadre quando queste arrivano sul posto. È molto insolito, ma con più di 30 diverse missioni ce n'è più che abbastanza per tenervi occupati.

- Simulazione
- [illegible]
- Ottobre

DRIVER

PC PlayStation



È difficile credere che una cosa così ben fatta sotto ogni aspetto non sia stata notata prima da qualche editore. Siete un guidatore in fuga, che schizza per le strade della città violando tutte le regole del codice stradale. La polizia vi sta dando la caccia, e le strade sono piene di pedoni e di altri conducenti in giro per i loro affari, per cui si preannunciano un bel po' di inseguimenti mozzafiato. Avete piena libertà di passare dove volete per scappare. Alle nostre orecchie suona un po' come una ricetta per una corsa sfasciatutto ad alta velocità.

- Guida
- Reflections
- N.D.

LAPD 2100AD

PC PlayStation



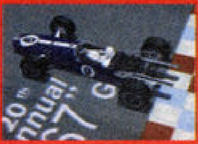
LAPD 2100AD è l'ultima proposta del team degli autori della sempre popolare serie Strike. Siete un poliziotto del futuro, impegnato a catturare criminali e a dispensare un po' di sana giustizia vecchio stile per mezzo di una impressionante dotazione di armi. Potrete anche andare in giro o volare a bordo di un veicolo che ha l'utile facoltà di trasformarsi da automobile in mezzo corazzato o in aereo da combattimento. Ci sono un sacco di livelli in 3D, pieni di birichini che combinano guai cui sparare addosso. La grafica in 3D offre alcuni panorami urbani veramente impressionanti, all'interno dei quali compiere la vostra dura missione di giustizia.

- Sparatutto
- Electronic Arts
- Ottobre

GRAND PRIX LEGENDS

PC





Con la scena della Formula 1 ben coperta dalla serie Formula 1 Grand Prix della MicroProse, Cendant è tornata alle corse dei vecchi tempi, quando le macchine avevano più l'aspetto di scatole di sardine che non quello di bolidi che hanno ora. Un accurato studio dei movimenti e una grafica potenziata con effetti 3D rendono questo gioco di corse molto più impegnativo della maggior parte di quelli pieni di percorsi dettagliatissimi e di macchine brillanti.

- Corsa vecchio stile
- Cendant
- Ottobre

FALLOUT 2

PC

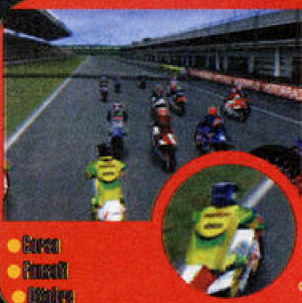


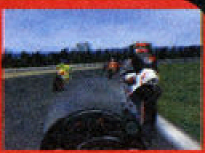
Una guerra nucleare ha devastato il pianeta, grazie a qualche pazzoide che ha premuto il pulsante rosso. Questo RPG post-apocalittico vi mette nei panni di uno dei Prescelti, un uomo che ha il compito di guidare la sua comunità fuori dalle rovine. Il gioco utilizza lo stesso stile usato nell'originale, ma presenta una grafica arricchita e una trama più complessa e coinvolgente. Il sistema di comando, inoltre, è stato reso più facile da usare, il che significa che questa versione dovrebbe appassionare ancora più persone rispetto al gioco originale. Il mondo è a pezzi: sta a voi ricostruirlo.

- RPG
- Interplay
- Ottobre

GP 500

PC





Se credevate che Castrol Honda sarebbe rimasto il miglior gioco di motociclismo in assoluto, è chiaro che non avevate fatto i conti con GP 500. È più realistico nell'aspetto e nelle sensazioni, ma riesce anche ad affiancare a questo realismo un'azione in stile sala giochi. Ci sono tre diverse categorie di moto, e numerosi percorsi e situazioni con cui misurarsi. Sembra già molto carino.

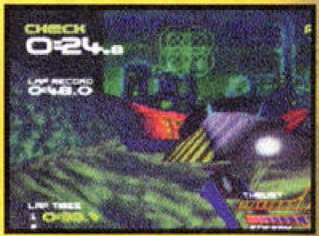
- Corsa
- [illegible]
- Ottobre

Allacciatevi le cinture! Il gioco che ha consacrato la PlayStation si sta dirigendo a velocità folle verso il Nintendo 64. Le cinture sono a posto? Allora unitevi a noi per una prova esclusiva.



Gli effetti speciali saranno ancora più speciali nel gioco finito.







(sopra) Gli scenari ai lati delle piste sono semplicemente sbalorditivi. (A destra) Un salto in arrivo. Tenetevi pronti.

wipEout™



Il gioco a due giocatori in split-screen non perde la strabiliante velocità di 30 fotogrammi al secondo.

Buon Gesù, fa che si fermi! O almeno rallentalo un poco. WipEout 64 è atrocemente veloce. Giocatelo alla classe Phantom e sperimenterete una rapidità che vi rifarà l'acconciatura, vi farà tremare le guance e di sicuro vi toglierà lo smalto dai denti. Vi sentirete come un cane con la testa incastrata fuori dal finestrino di un caccia militare. Sì, in effetti è proprio mozzafiato. A differenza che nel similmente veloce Extreme-G, però, un controllo analogico super sensibile vi permette (riflessi permettendo) di riuscire a prendere correttamente le curve maledettamente difficili che si profilano all'improvviso di fronte alla vostra vettura levitante.

Naturalmente, la velocità è sempre stata una parte fondamentale di WipEout. Distribuito originariamente come uno dei titoli che accompagnarono il lancio della PlayStation, il gioco di corse futuristiche della Psygnosis si distingue per un altro importante particolare: ha reso i giochi ufficialmente "fichi". Noi abbiamo sempre saputo che lo erano, naturalmente, ma grazie a un aspetto visivo futuristico di impatto incredibile e a una colonna sonora techno che possiamo descrivere solamente come 'possente', ha fatto sì che il resto del mondo la pensasse come noi. Nel giro di alcuni mesi, aveva rivoluzionato il mondo dei videogiochi, sostituendo gli occhialoni da talpa dei videogiocatori con costosi occhiali da sole alla moda e le loro giacchette un po' strette con giacche a vento coi simboli dei progettisti, e in generale portando una ventata di aria fresca nel mondo degli appassionati di videogame. Tutto questo ha fatto sì che l'annuncio della Psygnosis riguardo lo sviluppo di una versione per Nintendo 64 risultasse una vera bomba. In particolare, una versione completa al 30% mostrata alla fiera americana E3 suggeriva che non si trattasse di una semplice conversione di WipEout 2097, ma un gioco completamente rinnovato con una reale possibilità di diventare la versione migliore di tutte. Una sola occhiata alla lista delle migliorie è stata abbastanza per farci levitare come bonzi: gioco multiplayer a quattro giocatori, nuove piste, nuove armi, intelligenza artificiale degli avversari migliorata e una frequenza di aggiornamento video di ben 30 fotogrammi al secondo... Appropriatamente per un gioco di tale portata, la Psygnosis non si è certo tirata indietro quando si è trattato di farne una versione per una nuova e potente piattaforma. Lo sviluppo è iniziato a febbraio e la versione che abbiamo giocato divertendoci fino allo sfinimento è ora completa al 70%, con l'uscita sul mercato europeo prevista per novembre. Tutti i sei nuovi percorsi sono già presenti e sembrano essere tra i migliori circuiti di WipEout visti finora, con una grafica super fluida, piena fino all'orlo di texture con una splendida definizione e senza un filo della nebbia che rovinava molti giochi di corsa su Nintendo 64. OK, c'è qualche problema di pop-up,

FEISAR®





Challenge

Come se riuscire a girare sulla pista senza saltare in aria non fosse abbastanza difficile. WipEout 64 vanta un nuovo modo di mettere alla prova la vostra abilità di piloti: una modalità sfida. La competizione è divisa in tre sezioni di sei corse. L'avanzamento alla pista successiva è possibile solamente se riuscite a prendere un oro, un argento o un bronzo per essere arrivati tra i primi tre.

Race



Una normale corsa con tutte e 15 le vetture. Metà delle corse permettono l'uso delle armi.

Time Trial



Nessuna arma, nessun avversario, solamente voi, la pista e un record da battere in un singolo giro.

Weapon



Distruzione totale: dovrete sconfiggere il numero di veicoli avversari specificato nella schermata di apertura.

ut 64

La musica →

Almeno una parte della grandezza raggiunta da WipEout e WipEout 2097 deriva dalla colonna sonora techno, che ha avvicinato i due mondi della musica e dei videogiochi come non mai. Piuttosto che chiamare un amico per buttar giù la colonna sonora sulla sua tastierina della Casio, la Psygnosis ha attivamente cercato la crema dei professionisti della musica dance e se ne è venuta fuori con dei pesi massimi come i Prodigy, gli Orbital, gli Underworld e i Chemical Brothers. Tutto questo, però, su Compact Disc. Cosa accadrà quando il gioco sarà messo su una cartuccia del Nintendo 64? I primi segni sembrano buoni. Games Master può rivelarvi che il primo nome nella lista dei crediti di WipEout 64 è stato quello di Fluke, già noto ai videogiocatori per i precedenti episodi di WipEout. Chi, a parte i fan della musica rock, può dimenticare Atom Bomb di WipEout 2097? Questa volta il contributo consisterà in Goodnight Lover e Bang On. Un altro importante nome della dance è sul punto di firmare ma non può ancora venire allo scoperto...

Dove sono i freeeeeeeeni?!

Se avete giocato WipEout o WipEout 2097 sulla PlayStation tanto quanto noi, la prospettiva di controllare il vostro veicolo con un pad nuovo è preoccupante. I piloti veterani di WipEout non devono preoccuparsi, però: ogni cosa è al suo posto, con il livello di controllo fornito dallo stick analogico che compensa più che mai lo strano ma inevitabile piazzamento dei freni ad aria. Potete anche sentire ogni urto grazie alla piena compatibilità con il rumble pack.

Curvare



Dalla leggerissima sterzata alla curva a gomito, il controllo analogico rende WipEout 64 più fluido che mai.

Inclinarsi



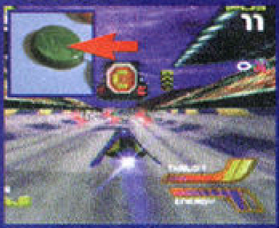
Restare paralleli alla pista assicura la massima velocità. Inclinatevi in avanti in discesa e indietro sulle salite.

Accelerare



Abituatevi alla paurosa velocità di questo gioco e non riuscirete più a staccare il dito dall'acceleratore.

Fuoco!



Premete il buon vecchio pulsante B per scatenare la vostra arma verso il tubo di scappamento del tizio di fronte a voi.

Frenare



Nelle classi più elevate, l'uso corretto dei freni a vento è vitale per affrontare in maniera adeguata le curve strette in una cascata di scintille.

Cambiare vista



Visuale dall'esterno o dall'interno? È il vecchio dilemma di tutti i giochi di corse.

Rumble Pak



Sbattete contro i bordi della pista o fatevi colpire da un avversario e Wipeout 64 vi farà vibrare i polsi.

Cosa c'è di nuovo?

È la domanda che circola nella mente accecata dalla velocità di ogni fan di WipEout. Cosa potrebbe migliorare il quasi perfetto WipEout 2097 per PlayStation? Ecco la risposta:

- Sei nuove piste (e in più, una segreta: shhh!)
- Cinque nuove super armi (più un'arma segreta)
- La modalità Challenge
- Le corse a quattro giocatori
- L'intelligenza artificiale migliorata delle vetture avversarie
- Il controllo analogico
- La compatibilità con il Rumble Pak

La Psygnosis ha concesso all'enorme team che lavora a WipEout 64 una piccola pausa per il tè per rispondere ad alcune delle nostre domande. Per fortuna non hanno risposto tutti assieme...

GM. WipEout 64 sembra sbalorditivo. Da quanto tempo è in fase di sviluppo?
WipEout è in produzione da circa metà febbraio, la versione vista all'E3 a maggio era completa più o meno al 30% e la versione che avete anche voi è completa circa al 70%. Il team consiste di 13 persone, sette grafici, tre programmatori, due progettisti e un produttore. Siamo stati fortunati che i programmatori siano riusciti a prendere confidenza con il Nintendo 64 così velocemente. A parte alcuni consigli generali da parte di Nintendo siamo stati lasciati a noi stessi.



GM. Sotto molti aspetti, WipEout è il gioco per il quale la Psygnosis è meglio conosciuta. Ha reso un gran servigio alla PlayStation. Ci deve essere parecchia pressione su di voi perché riusciate a raggiungere risultati simili sul Nintendo 64, in particolare essendo il debutto della Psygnosis su questa macchina, non è vero?
Grazie per l'aiuto nell'alleviare la pressione! Sì, WipEout deve essere uno dei migliori e più importanti nomi in quest'industria, e per essere perfettamente onesti ha aiutato molto a rendere la Psygnosis quello che è ora. Quando uscì la versione originale per PlayStation pose un nuovo standard con cui paragonare tutti i giochi di corsa e offrì al pubblico della PlayStation qualcosa di nuovo ed entusiasmante. Questo è il motivo principale per il quale abbiamo deciso di fare questo titolo per Nintendo 64. Anche se ci sono un paio di titoli di corsa molto buoni già in giro, WipEout è il gioco che gli appassionati di questo genere di giochi stanno aspettando. La combinazione di velocissima azione, grafica bella da togliere il fiato e l'obbligatorio accompagnamento musicale su licenza lo pongono un gradino sopra gli altri.

GM. Che cosa rende la versione per Nintendo 64 migliore di WipEout 2097?
Un sacco di gente era preoccupata che questa potesse essere una semplice conversione da PlayStation. È molto più di questo. Per WipEout 64 siamo ritornati al tavolo da progettazione per diversi elementi chiave. Quello che all'origine è iniziato come un semplice adattamento o una piccola modifica si è trasformato in una revisione completa o addirittura una ri-progettazione, per quanto riguarda alcuni elementi del gioco. Prima di tutto ci sono sei nuovi percorsi. Abbiamo preso elementi dalle migliori piste esistenti per creare quelle nuove, e sono parecchio più fluide e veloci di quelle di qualsiasi WipEout precedente. L'intelligenza artificiale dei veicoli è stata riscritta: all'origine gli altri veicoli del gioco erano lì per gareggiare contro di voi e non sembravano realmente competere anche tra loro. Ora questo è cambiato, in modo da dare la sensazione che le altre vetture lottino realmente per la loro posizione nella corsa. Adesso si sparano anche tra di loro, piuttosto che soltanto a voi, il che rende la corsa più spettacolare e realistica (e naturalmente se il giocatore si trova in un fuoco incrociato tra due vetture che si danno battaglia, si troverà nei guai). Un altro particolare riguarda la



Armi

Non preoccupatevi, tutte le vostre armi preferite presenti in WipEout 2097 ci sono anche in questa versione per Nintendo 64, incluse le Thunderbombs, le mine e il favoloso Quake Disruptor. Sono affiancate nella distruzione di massa da cinque nuove armi, una per ogni team.



FEISAR – MINI GUN
"Un'arma a fuoco rapido che potete puntare tramite un mirino sull'HUD. Una volta che la Mini Gun è stata attivata, funziona solamente per alcuni secondi".



AG SYSTEMS – SHIELD RAIDER
"Si aggancia a un veicolo avversario per causare una grande perdita di energia una volta a segno."



AURICOM – ENERGY SPHERE
"Sfere di energia sparate in linea retta, che danneggiano ogni veicolo avversario che superano."



ma è stato abilmente nascosto dalla forma tortuosa delle piste ed è così trascurabile che non ce ne si accorge quasi durante la gara. Le novità abbondano, dalla modalità Challenge presa in prestito da Gran Turismo fino a una modalità per quattro giocatori contemporaneamente. La cosa più importante comunque, è che la sensazione è quella di giocare a WipEout: non rimpiangerete le emozioni incredibili provate con la straordinaria versione per PlayStation. Fin dal momento in cui la telecamera vi inquadra sulla linea di partenza per poi disporsi dietro alla vostra vettura, provate quel brivido di impazienza che solo i più grandi giochi sanno dare. Entro breve vi





I possessori di Nintendo 64 potranno presto avere tutti i brividi che i giocatori su PlayStation amano.



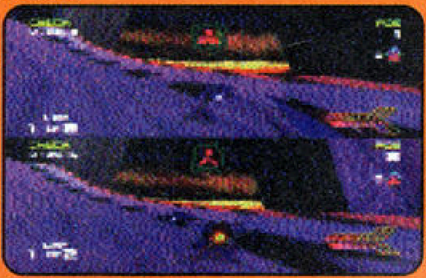
Come al solito, in WipEout 64 bisogna arrivare a un checkpoint prima che scada il tempo a disposizione.

Multi-player

Non c'è niente da dire sul modo multi-giocatore di WipEout 64. Potete trarne un'esperienza a quattro giocatori completa. Dobbiamo ammettere che non girava a piena velocità nella versione che abbiamo provato ma per il momento dell'uscita del gioco la Psygnosis ha promesso che il tutto girerà a una velocità paragonabile a quella del gioco singolo.



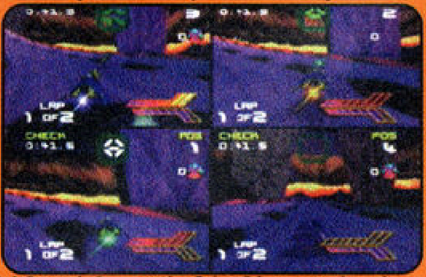
Il modo a un giocatore funziona all'equo ritmo di 30 fotogrammi al secondo. Nella classe Phantom, è una velocità impressionante.



Il modo a due giocatori in split-screen usa l'intera larghezza dello schermo e gira alla stessa frequenza del modo a un giocatore.



Non siamo entusiasti dell'ingiusta divisione dello schermo nel modo a tre giocatori, ma dovrebbe essere veloce.



Se la Psygnosis riesce a rendere il gioco finito a quattro giocatori abbastanza veloce, potrebbe essere il divertimento maggiore dai tempi di Mario Kart.



QIREX – POWER SNARE

"Fa fuoco dalla parte anteriore della vettura e spara molto in avanti sulla pista. Quindi crea un muro d'energia, causando dei danni a tutti i veicoli che ci volano contro."



PIRANHA II – STEALTH

"Non potete essere bersaglio di armi nemiche, e potete volare attraverso le altre aeronavi danneggiandole, ma non subendo danni. Restate all'interno di un veicolo avversario fino a che lo stealth si esaurisce e lo distruggerete"

NON DIMENTICATE CHE NEL NUOVO WIPEOUT SONO PRESENTI ANCHE TUTTE LE VECCHIE ARMI:



ELECTRO BOLT

Prosciuga l'energia di un rivale e lo rende veloce come uno alla prima lezione di guida!



MISSILE

Missili a ricerca del calore che possono seguire un bersaglio davanti o dietro a voi. Diminuiscono l'energia dell'avversario.



RAZZI

Ne sparate tre alla volta ma non sono guidati. Colpire qualcuno è difficile ma dà soddisfazione.



QUAKE DISRUPTOR

La pista si gonfia con un'onda di pura energia. I veicoli avversari vengono lanciati in aria.

ritrovate in uno stato di concentrazione paragonabile a una trance, mentre modificate la traiettoria della vostra vettura in modo da arrivare su ogni freccia che aumenta la velocità. L'enfasi è ancora sulla pura velocità e sul cercare di mantenere un buon ritmo mentre vi aprite la strada attraverso i circuiti, e questa versione per Nintendo 64 è un'esperienza tanto intensa quanto quella che ha contribuito alla vendita di un milione di PlayStation. Il controllo tramite lo stick analogico sembra già essere l'unica maniera possibile di giocare a WipEout. Riduce l'uso dei freni ad aria mentre correte nei circuiti e mette in evidenza la natura futuristica del gioco più efficacemente di quanto potrebbe mai fare un pad standard. Si possono superare le curve con un controllo millimetrico, e ora non c'è nessun bisogno di iniziare a girare prima di riuscire a scorgerle. L'inclinazione in avanti o all'indietro del vostro mezzo è di vitale importanza per mantenere la massima velocità sulla pista ondulata, e può anche essere modificata mentre girate permettendovi di modificare sottilmente la curvatura. Un controllo analogico di tale precisione vi permette di correre molto più fluidamente. Allo stesso modo che in WipEout 2097, potrete raschiare contro il lato della pista producendo una pioggia di scintille piuttosto che soffrire di quella sorta di rallentamento totale che ha fatto dell'originale WipEout uno dei videogiochi di guida più difficili di sempre. Naturalmente correre lungo una splendida pista accompagnati da una musica adrenalinica è una cosa buona e giusta, ma sarebbe solo metà del divertimento senza una buona scorta di armi da poter raccogliere. La nostra vecchia favorita, il terremoto (Quake Disruptor), è ancora presente ed è divertentissima da usare come sempre. Il fatto che ora le vetture rivali possono usarla a loro volta vuol dire che dovrete guardarvi le spalle come non mai. Oltre a questo fantastico aggeggio, avete a disposizione le altre armi di WipEout 2097, oltre a cinque armi specifiche per ogni team. Queste, anche se non spettacolari come il terremoto, aggiungono spessore alle corse, particolarmente nella modalità multiplayer. WipEout sul Nintendo 64 ha tutte le carte in regola per essere la versione definitiva di uno dei giochi di corse più grandi della storia dei videogiochi. Per un gioco che è stato sempre considerato proprietà della PlayStation e che sembrava fatto apposta per sfruttare il supporto CD, il passo verso la cartuccia non ha avuto alcun effetto sgradevole. Può anche essere la migliore delle versioni realizzate finora, ma più che WipEout 3 è WipEout 2098.



L'icona Q rappresenta una cosa soltanto: avete carico e pronto al fuoco un Quake Disruptor (terremoto).



Le vetture di WipEout 64 lasciano dietro di loro delle belle tracce blu di vapori energetici mentre sfrecciano per la pista.





grafica: si muoverà sempre con un'ottima velocità. Questo, insieme alle nuove super armi, al Challenge mode e alla modalità a quattro giocatori in split screen, dovrebbe fare felici i fan di WipEout per parecchio tempo!

GM. Qual è il singolo elemento di WipEout 64 che vi soddisfa maggiormente?

Per essere onesti, siamo soddisfatti in generale del fatto che sia venuto bene: con il nuovo team e la nuova piattaforma è stata un po' una nuova esperienza per tutti noi. La sorpresa più grande è stato il controllo analogico: ha fatto la differenza per quanto riguarda la giocabilità. WipEout 64 si controlla meglio dei capitoli precedenti, e questo è stato reso possibile dallo stick analogico. Voi avete chiesto un singolo elemento... ma dobbiamo assolutamente menzionare la musica. Pensavamo che questo fosse un vero problema dato che, per essere onesti, la maggior parte della musica nei giochi Nintendo è piuttosto scarsa. La nostra è venuta fuori veramente fantastica. Siamo sicuri che la gente considererà questo gioco, musicalmente parlando, il migliore mai pubblicato per la console Nintendo.

GM. WipEout 64 ha una modalità Challenge. È stata influenzata da Gran Turismo? Perché dovremmo aspettarla con trepidazione?

Sì, il modo Challenge è stato influenzato da cose tipo Gran Turismo, ma non è l'unica ragione per cui lo abbiamo incluso nel gioco. Anche se originariamente il gioco in singolo era divertente da giocare, l'unico motivo per rigiocarlo era la sfida con se stessi per migliorare i tempi sulle piste. Con il nuovo modo Challenge, abbiamo fatto in modo che il giocatore tragga il meglio sia dalla competizione singola che da quella multi-giocatore.

Uno dei propositi della progettazione di WipEout 64 è portare il giocatore a sperimentare diversi aspetti del gioco. Per questo abbiamo le armi speciali, uniche per ogni veicolo, per portarlo a giocare con tutti i diversi veicoli; abbiamo inoltre alcune gare senza armi, alcune con vetture specifiche, alcune solamente a tempo e alcune dove l'obiettivo è di distruggere e non solamente vincere...

GM. C'è stato qualcosa che avreste voluto includere ma non avete potuto?

Siamo stati fortunati che ogni cosa pianificata per questa versione ha trovato il suo posto. Non è WipEout 3, ma è la migliore versione di WipEout.

GM. Che cosa pensate di Extreme-G? È più veloce di WipEout 64? E come la mettiamo con F-Zero X?

Extreme-G è probabilmente più veloce delle classi iniziali in WipEout (Venom e Vector) ma, una volta arrivati alla Rapier e alla Phantom, iniziamo a pareggiare i conti e potrei dire che in alcune piste WipEout è parecchio più veloce. La cosa che rende WipEout più divertente è che i circuiti sono ben progettati e i controlli ben bilanciati, in modo che non si rischia di schiantarsi a ogni curva andando in giro per la pista. Per quanto riguarda F-Zero X, preferiamo non esprimere un giudizio. Comunque, i giochi sembrano parecchio differenti. Loro hanno preferito non puntare sullo scenario (molto semplicistico), non

Continua a pag. 18

Speciale: Come Disegnare una Nuova [Pista]

Sembra semplice venirsene fuori con una pista nuova per WipEout. Uno scarabocchio su un pezzo di carta e, sempre che le due estremità combacino, tutto dovrebbe andar bene. Quello che probabilmente dimenticate è quanto sia vitale la progettazione delle piste per qualsiasi gioco di corse decente. Dopo averle provate per settimane, possiamo confermare che le sei nuove piste di WipEout sono splendidi esercizi di stile nel fornire velocità, eccitazione e possenti curve che si ergono giro dopo giro dopo giro di gare anti gravità. Abbiamo chiesto agli sviluppatori del gioco coma abbiano fatto a progettarle. "Ci sono diverse regole da seguire. La caratteristica più ovvia di WipEout è la velocità, e proviamo a raggiungere un compromesso tra il permettere al giocatore di raggiungere la velocità massima e il fornire abbastanza curve, pendenze e cadute da rendere la pista impegnativa. Non mettere curve coperte prima di grosse discese, evitare enormi collisioni e mantenere ampie le curve più impegnative rende il gioco scorrevole, e posizionare i power up lungo la traiettoria migliore lo rende equo verso il giocatore".

L'unico modo in cui possiate percepire quanto i circuiti di WipEout 64 siano eccezionali è di correrci sopra. In attesa che il felice giorno di novembre giunga, abbiamo pensato che potreste apprezzare un tour in anteprima di tutti e sei i nuovi circuiti, e addirittura un fantastico giro guidato di Sokana, la pista numero tre e anche la favorita della Psygnosis, offerto dal tizio che la ha progettata!



Sokana
Ambientazione: vulcano attivo!

Descrizione: La pista preferita dagli sviluppatori di WipEout 64 è un circuito bestiale, che mescola grandi rettilinei e curve difficili in una corsa attorno a un vulcano! Abbiamo chiesto loro di portarci a fare un giro della loro creazione curva dopo curva.

Questa curva è complicata poiché vi trovate a percorrerla arrivandoci dall'alto ed è nascosta fino a che non ci siete proprio sopra. È facile da percorrere nelle classi Vector e Venom, ma alla Rapier o alla Phantom consigliamo di usare i freni ad aria. Se avete una velocità adeguata quando vi avvicinate a questa sezione, potete addirittura alzare il naso della vettura e tagliare completamente in volo la curva all'interno! Una grande soddisfazione!



Ora verso l'ingresso del primo tunnel, corto e con una curva a sinistra all'interno. Quando uscirete, andrete in salita e vi avvicinerete alla cima del vulcano.



All'uscita del tunnel, la pista gira lievemente a sinistra e vi trovate su un rettilineo che vi riporta sulla griglia di partenza. Potete tenervi larghi qui e prendere le doppie frecce acceleratrici oppure rallentare leggermente per prendere la deviazione a destra che porta alla caverna di ricarica. Avete appena completato un giro.



Alla fine di questa sezione c'è il primo checkpoint. Mentre lo superate, vedete avvicinarsi una lieve curva a sinistra, che vi immette in una curva a destra molto stretta e difficile.



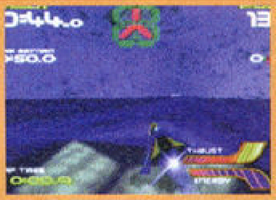
Qui potete vedere dei carrelli di una miniera muoversi avanti e indietro lungo delle rotaie a sinistra sopra di voi. Questa parte del tracciato è probabilmente la sezione di curve leggere più veloce mai apparsa in una pista di WipEout. Non avrete bisogno dei freni: vi basta curvare leggermente a sinistra e a destra e seguire l'andamento delle curve. Ci sono diverse occasioni per raccogliere delle armi.



Klies Bridge
Ambientazione: base Radar di Klies Bridge, Groenlandia.

Descrizione: corta e veloce, Klies Bridge è la pista perfetta per prendere confidenza con la vostra vettura. Non dovreste aver bisogno dei freni ad aria nelle classi inferiori.





(Estrema sinistra) Via! Tenete la barra della velocità sull'ultima tacca per effettuare una partenza turbo. (Sinistra) Da qui si va a un piccolo tunnel sotto una montagna e alla prima, importantissima freccia acceleratrice. Poi una brutta curva alla base di una collina, un massiccio tunnel e alla fine una curva a gomito.







Questa è l'ultima curva di cui preoccuparsi prima del traguardo ed è abbastanza stretta da non richiedere le tanto utili frecce direzionali.

Qoron IV
Ambientazione: base di ricerca segreta sottomarina

Descrizione: grandi salite e alcune intricate strutture metalliche, oltre un salto veramente terrificante nelle fauci del destino. Una pista assolutamente mostruosa.





All'inizio (estrema sinistra) salite per un enorme tubo ricurvo che finisce con un salto terrificante attraverso la bocca di un mostro! (A sinistra). Riprendete l'assetto per affrontare un salto seguito da una brutta curva a gomito prima di giungere in vista del traguardo.



(sinistra) Una velocità da sfilarvi i pantaloni!



(destra) Alcune sezione del tubo hanno dei motivi splendidamente dettagliati.

Dyroness
Ambientazione: centrale idroelettrica

Descrizione: tunnel oscuri, sezioni che ruotano e il tratto più serpeggiante mai apparso in un WipEout finora.

(sotto) Abbassate il muso della vostra vettura per mantenere la velocità lungo questo pendio.





(sotto) C'è una serie di infide curve prima di ritornare alla zona di partenza/ricarica.





Pista



La curva continua in un altro tunnel con delle luci rosse all'interno. La curva si raddrizza all'interno del tunnel.



Sulla cima, la pista si interrompe e volate proprio sopra la bocca del vulcano! In basso potete scorgere una massa rossastra seguita dalla piattaforma di atterraggio, che è un corto rettilineo seguito da una doppia curva destra/sinistra. Quindi vi ritroverete su di una ripida discesa che curva verso destra.



Se fate la pazzia di usare il turbo durante il salto, potete mancare la sezione d'atterraggio completamente e atterrare da qualche parte sulla collina. In cima alla collina c'è una curva a destra e quindi una ripida discesa.

Qui state viaggiando lungo un rettilineo che passa proprio attraverso la base del vulcano! Ci sono getti di vapore che fuoriescono da sopra di voi. Appena uscite dal vulcano, vi trovate su di una lunga curva a sinistra. Questo tipo di curva sarebbe stato complicato da affrontare in WipEout 2097, usando un joypad digitale, dato che vi sareste ritrovati a dover correggere continuamente la traiettoria lungo la curva. Con lo stick analogico potete semplicemente tenere inclinato lo stick secondo il grado della curva.





Se vi tenete all'interno mentre vi avvicinate alla cima, potete prendere una serie di accelerazioni che vi sollevano oltre la cima della collina. È una sensazione fantastica! Alla base della collina c'è una curva a destra piuttosto facile da affrontare, ma probabilmente dovrete usare i freni ad aria nella classe Phantom.



Dalla griglia di partenza, accelerate bruscamente lungo il rettilineo fino a una stretta curva a destra.



Qui andate in salita durante la curva, quindi vi immettete in una parte della pista molto veloce costituita da rettilinei e curve leggere che vanno a destra, a sinistra e poi ancora a destra. Questa sezione del circuito è situata lungo uno stabilimento minerario.

Terafumos

Ambientazione: cantiere industriale

Descrizione: la pista finale, oscura e fatale (con una pista segreta ad attendervi). Terrafumos è spaventosamente lunga, con un salto che vi fa andare il cuore in gola e curve ad angolo retto.





(sopra) C'è un bivio a metà strada, con due percorsi alternativi.





Non sembra male vedendola dall'alto, ma è molto lunga e vi fa prendere grandi velocità per poi mettervi davanti a curve veramente cattive.



Una buona traiettoria è fondamentale per usufruire delle frecce acceleratrici e realizzare ottimi tempi sul giro.



Machaon II

Ambientazione: impianto di riscaldamento Sud Americano!

Descrizione: possenti salti con zone d'atterraggio a scacchi. Alcuni tunnel in buie foreste inframezzati da stadi e immensi schermi pubblicitari.



Un lieve tocco sui freni ad aria dovrebbe portarvi oltre questa curva con al massimo qualche graffietto.



(destra) C'è un grande salto prima del rettilineo finale.







Continua da pag.15

includono alcuna arma e comunque la gara non è una corsa senza gravità. Siete legati alla pista.

GM. Lo stick analogico vi dà un controllo sul vostro veicolo maggiore che mai. Quanto è stato facile implementarlo? Preferite giocare a WipEout 2097 con un pad analogico o standard?

Non immaginavo quanta differenza avrebbe fatto il pad analogico. Nei primi stadi di sviluppo potevate usare solamente la croce direzionale e funzionava ottimamente, ma sentivamo che mancava qualcosa. Quando alla fine siamo riusciti a rendere funzionante lo stick analogico ci siamo stupiti della differenza. Un giocatore esperto può migliorare i suoi tempi di quattro o cinque secondi a giro usando il controllo analogico. Non è stato poi così difficile implementarlo, sebbene ci sia voluto moltissimo tempo per regolare alla perfezione il controllo.

GM. Dovete aver giocato WipEout fino alla morte. Dateci cinque consigli essenziali per avere successo!

Seguite la traiettoria migliore, non soltanto il centro della pista. Generalmente è dove sono gli acceleratori (per fare un tempo decente, cercate di prendere ogni possibile bonus per aumentare la velocità). Provate a non usare i freni ad aria a meno che non siate costretti: nella maggior parte delle piste potete correre senza usarli, almeno fino alla classe phantom. Se volete distruggere qualcuno, prendetevela prima con le vetture della AG Systems: hanno gli scudi più deboli. Usate i turbo con cautela: uno schianto vi costerà più tempo di quanto un turbo possa farvene guadagnare. Provate a tenere la vettura parallela al terreno per raggiungere la massima velocità possibile. Abbassare un po' il naso andando in discesa vi farà guadagnare una piccola ma importante quantità di tempo.

GM. Si riesce a vincere sulle piste più difficili della classe Phantom? Come?

Sì, come abbiamo detto in precedenza, tutte le piste offrono un bilanciamento tra velocità e difficoltà. Se usate propriamente i freni e imparate i percorsi, sarete in grado di affrontarle senza troppe difficoltà.

GM. Su quali giochi ha lavorato questo team prima di WipEout 64?

Alcuni sono nuovi alla Psygnosis, ma sono di provata esperienza in questo campo. Il grafico capo e il progettista capo sono entrambi veterani di WipEout 2097. Il produttore ha già lavorato a WipEout 2097 e Colony Wars.

GM. Questa sarà la miglior versione di WipEout uscita finora?

Sì, non avremmo prodotto questa versione se non avessimo pensato di poterne fare la migliore. Con nuove piste, veicoli, intelligenza artificiale, musiche, modalità a quattro giocatori, armi e l'aggiornamento video migliorato, penso che possiamo dire con sicurezza che questa è la versione migliore in questo momento.



GM. Passiamo a WipEout 3. Si dice che sarà uno dei giochi che accompagneranno il lancio della PlayStation 2. Puoi dirci niente su questa faccenda? Dai!

Vorrei avere una sterlina per ogni volta che qualcuno mi ha posto questa domanda, compresi gli impiegati alla Psygnosis. Tutto quello che posso dire è che non stiamo lavorando a WipEout 3 al momento, ma non lo escludiamo per il futuro!

GM. Qual è la versione di WipEout che sognate?

Non avete abbastanza pagine nella rivista per occuparvene! Chiedimelo quando inizieremo WipEout 3, perché sarà quella la versione che sogno.

GM. Ci saranno dei trucchi nel gioco che supereranno il modo 'fattoria degli animali' di WipEout 2097?

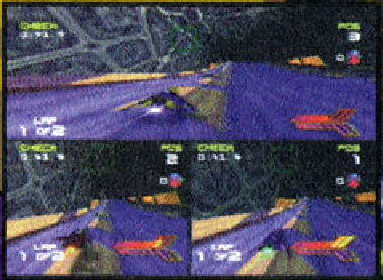
Al momento abbiamo inserito solamente i soliti trucchetti, per scoprire le piste, le vetture, le tecnologie più un'infinità di roba tipo energia illimitata, armi e via dicendo.

GM. Diteci qualcosa che non sa nessun altro.

È possibile prendere l'oro in tutte le sfide!

GM. Qual è la velocità massima di WipEout 64?

Attualmente abbiamo tolto l'indicatore di velocità perché ci siamo accorti di quanto fosse pazzesco. Se tutto è in scala dovrebbe essere circa 1.000 chilometri all'ora più il turbo.



L'intelligenza migliorata dei nemici permette loro di lottare uno contro l'altro, oltre che con voi.





La presentazione è ai livelli altissimi a cui la Psygnosis ci ha ormai abituato, con logo di Designer's Republic ovunque.

La storia

WipEout (PlayStation)

L'originale classico ormai Platinum ha reso i giochi più fichetti, ha contribuito alla vendita di milioni di PlayStation e ha introdotto nel mondo le corse a levitazione magnetica. È caratterizzato da un sistema di controllo difficile, che vi porta a fermarvi a ogni collisione con il bordo della pista. Alcuni giocatori ancora preferiscono questo severo ma giusto metodo di controllo a quello più indulgente del seguito: WipEout 2097. Assolutamente essenziale e ora anche economico!







Il WipEout originale aveva lasciato tutti ammutoliti per la sua velocità.

WipEout 2097 (PlayStations, Saturn e PC)

Un giorno tutti i sequel saranno di questa qualità. Riesce a essere sia più facile, con la più lenta classe Vector e le scintille lungo il bordo della pista piuttosto che le semplici collisioni, ma anche più aggressivo e veloce, con la fantastica classe Phantom, l'intelligenza artificiale migliorata e le nuove armi, incluso il memorabile Quake Disruptor, flagello di ogni tracciato.

È apparso anche in una magnifica versione accelerata per PC con 3Dfx e in una lodevole capatina su Saturn, anche se la macchina della Sega si è persa la colonna sonora completa. Vergogna!





(Sinistra) Un missile a ricerca trova un caldo reattore e... Kaboom!



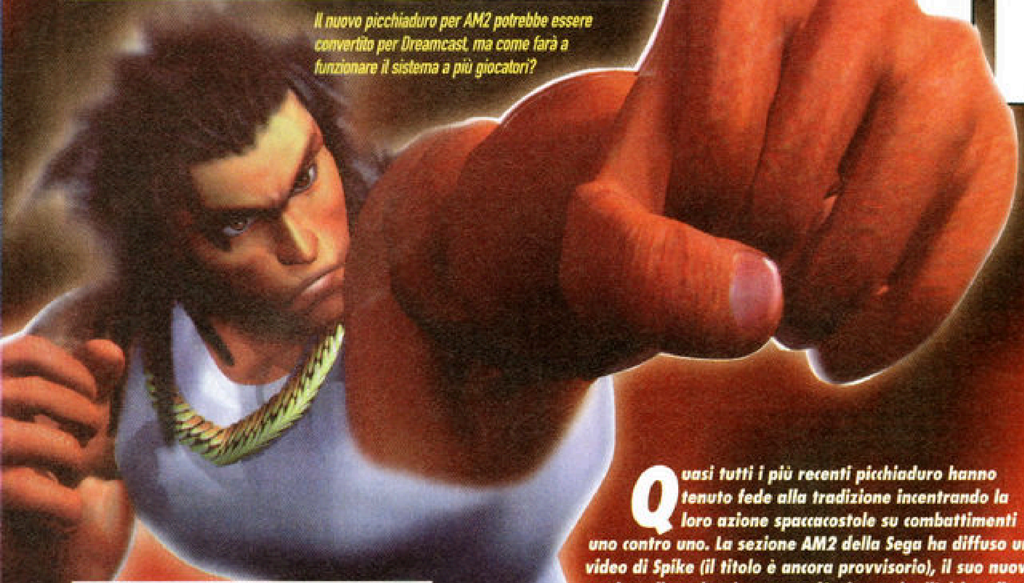
La pista Terafumos ha uno stile 'lavori in corso'. È ambientata in un cantiere!





Il nuovo picchiaduro per AM2 potrebbe essere convertito per Dreamcast, ma come farà a funzionare il sistema a più giocatori?

SPIKE



Dopo una lunga serie di fantastiche riedizioni (Daytona 2, Fighting Vipers 2, Virtual On 2 e altro ancora) Sega sta lavorando a un picchiaduro tutto nuovo.

Quasi tutti i più recenti picchiaduro hanno tenuto fede alla tradizione incentrando la loro azione spaccacostole su combattimenti uno contro uno. La sezione AM2 della Sega ha diffuso un video di Spike (il titolo è ancora provvisorio), il suo nuovo gioco di combattimento a più giocatori, all'ultima fiera Sega in Giappone, mostrando di non aver perso il suo tocco innovativo. In più non si trattava del tradizionale assaggio del film introduttivo, ma di una serie di scene che illustravano lo stile di combattimento del gioco e i suoi diversi livelli.

Anche se l'idea di base non è particolarmente rivoluzionaria (è basata sullo stile di combattimento di Streets of Rage) è nella realizzazione che viene fuori il meglio. Il produttore del gioco, Toshihiro Nagoshi, è anche il genio creativo che sta dietro a due dei migliori giochi di corse Sega: Scud Race e Daytona 2 (ha anche contribuito alla serie Virtua Fighters), e ha deciso di creare un proprio gioco di combattimento basato sull'ambizioso principio degli scontri multipli. In Spike ci saranno quattro cabinati collegati fra loro da un sistema a fibre ottiche (che renderà rapidissimi i tempi di risposta tra un apparecchio e l'altro), con i giocatori impegnati in un combattimento simultaneo contro uno o più avversari, all'interno di una vasta arena in 3D. Avrete la possibilità di stringere delle alleanze con altri giocatori e di collaborare con loro per eliminare tutti gli altri avversari. I personaggi sono solidi tipi poligonali che dispongono di alcune possibilità di attacco non ortodosse, e sono stati disegnati dal team di Virtua Fighter 3. Nel video era possibile riconoscere alcuni attacchi speciali che ricordavano l'armamentario di Virtua Fighter 3 (per esempio i calci in stile Akira/Jacky e i calci volanti alla Sarah Bryant). Era riconoscibile anche un certo numero di interessanti tecniche di lancio, e malgrado l'elenco degli attacchi disponibili offra un assortimento meno realistico rispetto a Tekken e Virtua Fighter, ciò è ben compensato dalla possibilità di colpire al mento un nemico con un piede di porco.



Con gli effetti visivi dei pugni sarete sicuri di percepire appieno ogni singolo colpo. Anche i pantaloni da jogging aiutano, tuttavia...



Con una gonna così corta, questa ragazza sferra un calcio volante.



Anche se qui sembra un po' lontana, dal video di presentazione era evidente quanto riuscisse a essere versatile la telecamera.

Muscoli come meloni

La grafica dà a Spike un'inconfondibile atmosfera Sega, il che non sorprende visto che sono i ragazzi del team Virtua Fighter i responsabili del design dei personaggi (i fondali, altrettanto impressionanti, sono lasciati alle cure del team di Scud Race). Il livello dei dettagli è sbalorditivo, ma la stazza che alcuni dei personaggi si portano in giro farebbe vergognare molti wrestler...



Guardate... c'è una ragazza in Spike. Dal video sembra anche che sappia usare i pugni e i calci.



Questi due diventeranno la coppia Akira-Jacky del futuro? Arrivederci a presto con Fighters MEGAMiX 2!



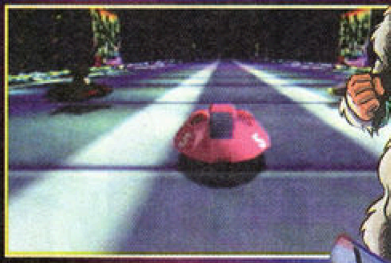
Quanto potrà essere agile un personaggio con muscoli come quelli non è ancora chiaro.



Il tizio è unico! Ognuno dei guerrieri di strada di Spike è diverso da tutti gli altri. Il gioco ha un look tutto suo.



Guardate che dettagli su quella schiena. Con quel tatuaggio questo tipo sembra un po' Yoshimitsu di Tekken.





Il gioco di corse nel futuro originale è tornato ed è anche stupendo!

Controlli avanzati!

Sapete, il tutto non si riduce al solito tenere premuto il tasto dell'accelerazione e muovere lo stick. Nel sistema di controllo di F-Zero X, la Nintendo ha incorporato una quantità di particolari sottigliezze. Ecco alcune tecniche avanzate.

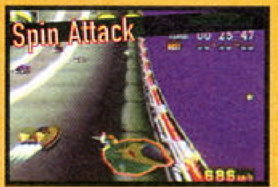
Drift



Slide



Spin Attack



Il movimento di deriva è per le curve strette, lo slittamento per curve meno difficili e per manovre di posizionamento. Il movimento rotatorio è usato per mandare fuori strada gli avversari.





F-Zero X

***A**pettate da un'eternità un gioco di corse proveniente dal futuro che fa i 1.500 chilometri orari e a un tratto ne arrivano addirittura due. Dopo aver giocato con WipEout 64 fino alla morte per l'anteprima di questo numero, che cosa appare proprio all'ultimo minuto? Niente di meno che la versione giapponese definitiva di F-Zero X!*

Ripensandoci, tutto sommato, è stato un buon mese per i giochi di corse futuristici. Il rifacimento per Nintendo 64 del classico gioco di corsa spaziale apparso su Super Nes da parte della Nintendo non potrebbe essere più differente di così da WipEout. Prendete le colonne sonore. Le auto spaziali della Psygnosis ben si combinano a un accompagnamento di musica techno, mentre il gioco Nintendo preferisce chitarre più appropriate a un gioco stile monster truck. Questo vi dà l'idea del ritmo dei due giochi. WipEout è tutta una fluida sofisticheria ed estrosi effetti luce, F-Zero X è una folle gara a 1500 chilometri orari, simile a un ingorgo stradale, senza nessuna pretesa di essere nient'altro che puro divertimento. L'aspetto grezzo del gioco come lo abbiamo visto all'E3 sembra aver comunque ripagato. Lasciando da parte tutto ciò (lo scenario, i dettagli delle macchine, gli effetti luce) che non è essenziale a una gara di corse, la Nintendo ha creato un gioco furiosamente veloce che vuole essere un omaggio all'originale per Super Nintendo, soprattutto per ciò che riguarda la buona giocabilità. Con un totale di 30 auto in ogni gara e

Jack, Donna, Re, Asso?

Le piste di F-Zero X sono favolosamente progettate con sempre un occhio alla velocità, e contengono giri della morte, lunghi tunnel e sezioni dove guidare vertiginosamente a testa in giù. Il gioco è diviso in tre coppe di sei gare che potete affrontare ai livelli di difficoltà Principiante, Standard o Esperto... ma noi riteniamo ci debba essere un'altra coppa segreta che aspetta di essere scovata.

Coppa Jack

Mute City



Carino, facile all'inizio ma comunque difficoltoso al livello Esperto.

Silence



Sospeso nello spazio: un percorso veramente ampio e maestoso.

Sand Ocean



Uauuu! Il primo tunnel a gravità invertita!

Devil's Forest



Un percorso a cui è stato dato un nome appropriato, contorto come un pezzo di nastro! Nessun albero.

Big Blue



Dei colossali e stupendi tubi cui correte sopra, non dentro.

Port Town



Il primo enorme salto, con tanto di simboli a freccia che vi accelerano poco prima.

Coppa Queen

Sector (alpha)



Dove è finita la barriera? Qui vi aspettano corse traditrici.

Red Canyon



Altri grandi salti. Riuscite a capire la struttura del gioco, adesso?

Devil's Forest 2



Una velocità ancor più diabolica con la madre di tutti i tunnel.

Mute City 2



Un circuito cittadino con salti sopra ad alcune parti mancanti della pista.

Big Blue 2



La barriera al lato del percorso non è presente su molte sezioni di questo enorme percorso.

White Land



Una serie di salti verticali fino ad arrivare a una sezione più alta del percorso. Carino.

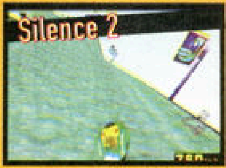
Coppa King

Fire Field



Precipitate nella bocca del destino e sbucate fuori a razzo.

Silence 2



Una pista davvero... grande!

Sector (beta)



Un altro salto portentoso. Perderete di vista il percorso sotto di voi.

Red Canyon 2



Angusti canali preannunciano una strada accidentata a seguire.

White Land 2



Non un percorso ma una fascia di strada vorticosa e sospesa.

Mute City 2



Alcune curve ad angolo retto particolarmente impegnative generano un groviglio di vetture.

Le modalità!

Ecco le varie modalità che potete selezionare dalla schermata delle opzioni premendo il pulsante del pad. La corsa a quattro giocatori è particolarmente raccomandata ed è super veloce.



GT è strutturato con un tabellone dei punteggi tipo quello di Mario Kart, perciò potete anche riprendervi da un secondo posto.





(Sopra) Qui, l'idea è quella di costringere al ritiro i vostri 29 compagni il più velocemente possibile. (Sotto) C'è un 'fantasma' contro cui gareggiare e primati da stabilire.





(Sopra) Quattro giocatori ed F-Zero è magnifico. (Sinistra) Ci vuole pratica per evitare questo.

alcuni percorsi meravigliosamente fuori dall'ordinario, F-Zero X è bello da giocare fin da quando una voce metallica vi da il via contando alla rovescia, mentre siete sulla linea di partenza. Ciò che segue può essere descritto solamente come un giro sulle montagne russe, con dei percorsi progettati intelligentemente per mantenere una velocità oltre la norma mentre cercate di farvi strada tra i 29 avversari in direzione del traguardo. Il gioco multi-player è stupendo e la mancanza di armi è più che compensata da piste di progettazione superiore e da salti che vi manderanno il cuore in gola. Vi dimenticherete dell'aspetto spartano del gioco grazie a una dimostrazione di velocità che lascia senza fiato, sostenuta da ingegnose tattiche di gara e da una presentazione di vecchia scuola. Sebbene possiate non farci caso a prima vista, con ogni probabilità questo sarà l'ennesimo classico della Nintendo. Affronteremo le folli velocità di rigore per portarvi una recensione completa della versione europea prevista per il mese prossimo.

I piloti e le macchine!

Ci sono addirittura 30 differenti piloti in F-Zero X, che sono davvero parecchi. Sei sono disponibili all'inizio, un'altra nuova mezza dozzina ogni volta che vincete una coppa. Sono raffigurati vicino ai loro veicoli in uno stile da fumetti Marvel e potete modificare il loro rapporto tra velocità e accelerazione su di una specie di grafico graduato.



Sei sono selezionabili dall'inizio, 24 si nascondono nell'oscurità.



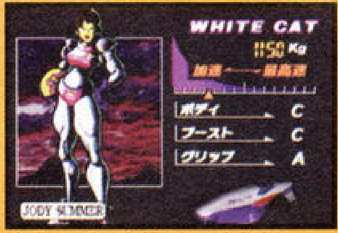
Golden Fox è muscoloso e affidabile.



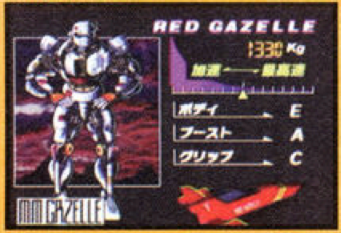
Pico il ragazzo tartaruga guida un veicolo leggero.



Rosa è il colore che è stato scelto per questa curiosa vettura.



Carina, ma è probabile che esploda dopo appena un giro.



Fila come un razzo ma non ha molta resistenza.



Energia!

F-Zero X è abbastanza impetuoso e chiassoso in apparenza ma, come vi aspettereste, c'è una giocabilità enorme nascosta. Prendete il sistema di energia che regola l'aggressività della vostra gara. L'energia si esaurisce andando a cozzare e usando i booster, quindi per muovervi nel percorso e per raggiungere il primo posto tocca a voi valutare il momento giusto per usare i booster, spesso rischiando la vostra ultima quantità di energia per riuscire a raggiungere la striscia rosa che vi ricarica. Prendete anche il più piccolo colpetto in queste condizioni ed esploderete!



Urtare il lato della pista non vi fa rallentare molto ma vi fa perdere energia.



Cozzare contro gli avversari o usare i booster prosciuga la vostra energia.



Svuotate completamente la vostra energia e dopo un'esplosione sarete costretti al ritiro.



Una o due volte in ogni giro potete ricaricarvi passando sopra a queste strisce rosa.







Con 30 mezzi su ogni pista, in F-Zero X è come trovarsi nel traffico dell'ora di punta, però a 1.500 chilometri orari. Non c'è certo spazio per una guida corretta e sicura.



I livelli di volo sono parti segrete offerte in premio ai migliori giocatori.



Il grazioso Spyro schizza via come un fulmine. Mooolto impressionante.

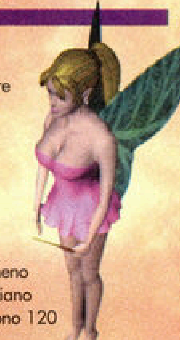
SPYRO THE DRAGON



Un eroe che viaggia libero sulle piattaforme della PlayStation? Crash Bandicoot deve guardarsi le spalle...

Chi ha avuto questa strana idea? Un altro platform in 3D dai creatori di Crash Bandicoot? Perché non limitarsi a migliorare Crash 3 invece di fare un gioco interamente nuovo? Perché? Le risposte sono molte e scontate, ma per prima cosa lasciateci dire che Spyro the Dragon sembra proprio carino. Un buffo platform di prim'ordine in 3D per console, che per qualche strana ragione non assomiglia nemmeno lontanamente agli altri giochi del genere. Spyro sarà anche prodotto da Universal Interactive Studios (la casa produttrice di Crash), ma gli sviluppatori sono quelli della Insomniac Games, nome poco noto il cui ultimo prodotto è stato lo sparatutto in 3D Disruptor. Invece di continuare a impugnare grosse armi da fuoco, quelli della Insomniac hanno pensato bene di creare un piccolo e simpatico drago e di dargli da esplorare in libertà il più gigantesco dei mondi, con un design dei livelli che Nobsoft o Droitwich farebbero carte false per avere. Pare che gli amici di Spyro siano stati trasformati in statue di cristallo nientemeno che dal Perfido Gnorc e che, di conseguenza, abbiano bisogno di un salvataggio in grande stile. Ce ne sono 120





SCONTRO DI CREATURE

Ogni creatura in Spyro ha a disposizione un repertorio di animazioni di prima qualità, e in particolare il tipetto in questione, che continua a scoccarvi occhiate da sopra la spalla. Altrove, guardiani in stile cinese ammiccano nascosti dietro i loro scudi, e rane cornute se la danno a gambe terrorizzate (dopotutto, siete un drago). Se vi buttate con la testa contro il branco in fuga voleranno per aria, solo per poi piantarsi per terra con le loro stesse corna. Curioso.



Incornate i polli per stecchirli, poi mangiate i loro resti.



Piantateli nel pavimento a suon di alitate.



Tenetevi alla larga dall'enorme blob verde con la mazza. È un tipo molto cattivo e vuole farvi fuori.

Guardate la profondità e il dettaglio della grafica, e considerate che i movimenti sono fluidissimi. Che sia opera del demonio?

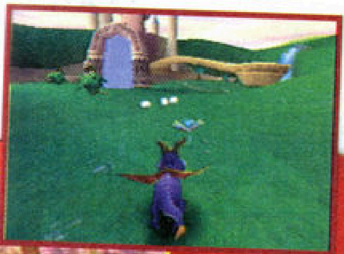




SAPER GUARDARE LONTANO

Avete notato quanto lontano riuscite a vedere? Lo vedete? Mentre la maggior parte dei giochi nasconde gli scenari lontani dietro a muri, cartelli o altre diavolerie assortite, Spyro ha abbastanza coraggio e potenza da lasciar vedere e percorrere l'intero livello. Se vi arrampicate su un punto elevato, potete dare un'occhiata dall'alto al resto del livello, prima di spiccare un balzo e usare le vostre alucce per planare fino a quella grotta interessante che finora vi era sfuggita...




È abbastanza facile che vi perdiate in questi mondi sterminati. Certo non per colpa della telecamera, che vi segue continuamente. Forse se correte veramente forte... No, non serve a niente neanche questo.









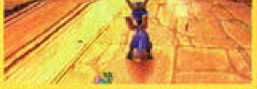

da trovare e le operazioni di salvataggio si svolgono in 36 livelli distribuiti in sette mondi. C'è anche un numero imprecisato di livelli segreti (vedi box 'Muovi quelle ali') come premio per i tenaci giocatori di Spyro che riescono a raccogliere il numero richiesto di cristalli sparsi attraverso i livelli. Tutto ciò è largamente prevedibile in un gioco corri-e-salta in 3D, ma la grafica ad alta definizione dolce come uno zuccherino (che vi permette di individuare a chilometri di distanza i nemici e il più piccolo oggetto da raccogliere) farà sì che Spyro non si trovi mai nello scaffale delle offerte speciali. È veramente formidabile. Gli elementi visivi sono spalleggiati da ottimi comandi intuitivi (qui un dual shock è praticamente d'obbligo) e dall'ottima progettazione dei livelli. Ciò significa che ci sono parti dall'aspetto interessante che sembrano fuori portata, ma poi, mentre il gioco vi guida sapientemente da una piattaforma all'altra, attraverso zone piene zeppe di cattivi, finite per ritornare sul posto e scoprite finalmente come proseguire. C'è una tale attenzione al dettagli che anche gli schermi che appaiono durante il caricamento ci mostrano Spyro che precipita attraverso lo spazio prima di atterrare nel livello successivo. Staremo a vedere se il prodotto finito (che uscirà un mese prima della nuova versione natalizia di Crash, su cui potrete scoprire di più in questo stesso numero) saprà mantenere la brillante andatura della versione iniziale. Noi abbiamo fiducia nel piccolo drago...



Le fiammate di Spyro sono spettacolari, e anche dannatamente efficaci.



Muovetevi, spiccate un balzo e sbattete quelle alucce per volare.



I livelli sono giganteschi. Date un'occhiata a questo villaggio mediterraneo!



Un altro personaggino che ha bisogno di una ripassatina. Dategli addosso!








MUOVI QUELLE ALI!

I livelli segreti formano quasi un gioco intero in sé stessi. Qui finalmente cominciate a volare sul serio (invece del giochetto "salta-e-svolazza"). Dovete superare un certo numero di livelli (come per esempio Pilotwings) entro un certo limite di tempo. Fatto questo potete ritornare al livello da cui siete partiti e provarci ancora, o sfidare un amico a battere il vostro tempo migliore.





Potete volare dappertutto! Queste parti sono davvero un'aggiunta favolosa al divertimento platform del resto del gioco.



Questo è sicuramente il gioco per PlayStation che più potrebbe battere Mario.



SPLAT! Piatto come una pizza, il piccolo drago si rende conto di aver sbagliato qualcosa.





Brucia questa brutta faccia con il tuo alito mortale, draghetto!

IL CUORE DEL GIOCO



Ciascuno dei sette mondi è collegato a un settore centrale, che lo mette in comunicazione con gli altri attraverso porte e passaggi vari. Soltanto quando sono state raccolte gemme e salvati draghi in numero sufficiente il portone si apre, permettendovi di attraversarlo.

UNA LIBELLULA PER AMICA

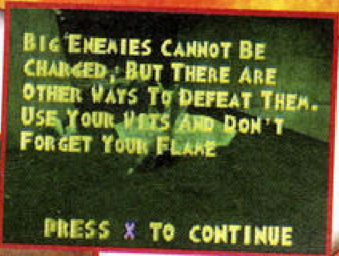
È meglio tener sempre d'occhio Sparks, l'amichetto di Spyro che lo segue volando, e che cambia colore indicando il livello di energia di Spyro. Più Sparks diventa pallido, più Spyro è spompato. Eliminare i cattivi fa però uscire il loro spirito, e se mettete la coppia nella giusta direzione Sparks lo acchiapperà, ripristinando il livello di energia.



CRISTALLERIA

Ognuno dei draghi di cristallo che scoprite riassume il suo aspetto squamoso originario, e questo grazie a un'animazione di qualità veramente eccezionale, che sfrutta le possibilità del gioco fino in fondo invece di cavarsela con un filmatino sfocato in full motion video. Ognuna delle bestiole spiattella poi alcuni consigli importanti per il gioco. I draghi funzionano anche da punti di salvataggio: se Spyro finisce per buscarle, ricomincia dall'ultimo drago che ha trovato.





Il drago di cristallo ritorna in vita al vostro tocco e vi offre un elenco di consigli su cosa fare in seguito. Ciao, amico!



Primo piano di Spyro e di Sparks, la sua amica libellula che, chissà per quale motivo, segue Spyro ovunque vada. Bizzarro.





METAL GEAR SOLID

Niente lunghi preamboli: questo sarà il gioco dell'anno...

Hideo Kojima e il suo team di giovani sviluppatori di prim'ordine con base a Tokyo hanno ormai completato al 97% il processo di sviluppo, limatura e rifinitura del gioco in vista della scadenza giapponese di settembre.

Sono stati inseriti molti cambiamenti in base ai commenti sui vari aspetti del gioco ricevuti alle varie fiere (i passaggi sono stati resi più evidenti, in modo da facilitare il movimento attraverso il gioco) e tutti qui alla sede di Games Master cominciano a stare un po' sulle spine... Perciò, per tirare avanti tutti ancora un po', ecco una nuova carrellata di immagini. Molte mostrano l'eroe del gioco (lo scaltro uomo d'azione che voi comandate) che interagisce con un gran numero di personaggi. Anche se vi trovate tutti soli in un deposito artico di armi nucleari in mano a un gruppo di terroristi, incontrerete senz'altro prigionieri e cattivi assortiti. I personaggi principali del gioco sono ben venti, e potrete scambiare due chiacchiere con loro attraverso la vostra trasmittente (c'è persino una ragazzina che a intervalli regolari vi ricorda di salvare il gioco: meglio di così!). E ora, via con una veloce carrellata di nuove inquadrature...





Sembra che abbiate incontrato Meryl Silverburgh nei gabinetti.



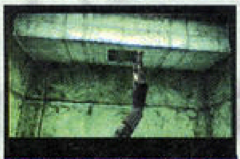
Ha esperienza militare e vuole dare una mano a Snake, il nostro uomo.



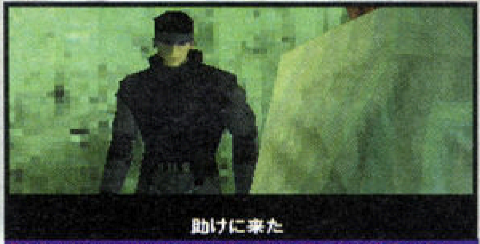
Ci si può fidare di lei? C'è qualcuno di cui fidarsi in questo pazzesco magazzino?



Più tardi... scrutando giù per un condotto di aerazione vedete Darpa.



'Spostati, che arrivo' - dite al tipo.



Poi viene il momento per fare due chiacchiere, e l'opportunità di carpire qualche informazione interessante.

Vulcan Raven

Mezzo eschimese (ciò spiega il fatto che non ha il maglione), con grappoli di muscoli, deciso a impedire il vostro attacco in incognito alla base nucleare: Vulcan Raven è un uomo con un fucile in mano. Un fucile molto grosso. Un fucile in grado di perforare un ippopotamo da 500 metri di distanza. Con quella che sembra una riserva inesauribile di munizioni appesa in spalla, è l'uomo che non vorreste avere di fronte in uno scontro a fuoco. Fortunatamente lo incontrerete in una stanza piena di casse, ed è solo questione di velocità.



ALIEN VS PREDATOR

Il match più sensazionale dai tempi di Tyson contro Holyfield. Non è ET. Potrebbe essere un osso duro per Quake...





I due alieni protagonisti delle ultime dirompenti saghe di Fox Interactive hanno distribuito mutilazioni e massacri attraverso sei film, dieci giochi e dozzine di fumetti dal momento in cui, tanti anni fa, scaturirono dall'immaginazione eccessiva di qualcuno. Soltanto oggi, però, grazie alla potenza dei moderni PC, è possibile sfruttare le loro mostruose potenzialità in un gioco, vestendo i panni di uno di loro.

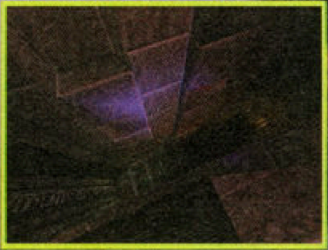
A unirsi alla mortale coppia nella sua battaglia è l'immancabile sfortunato marine coloniale, modellato sul personaggio di Hudson in Alien 2. In effetti, Alien vs Predator è sostanzialmente Alien 2, con una sceneggiatura di Predator in aggiunta. Le immagini, il sonoro e l'azione vi danno l'impressione di essere stati catapultati dentro al film. Il motore tridimensionale è stato realizzato appositamente per il gioco, invece di prenderne uno già fatto e di modificare il funzionamento del gioco per adattarcelo. Ciò significa che il titolo è pieno zeppo di ottimi effetti speciali, e riproduce con ogni genere di trucco la tipica atmosfera claustrofobica di Alien. Ad alcuni di voi potrebbe far venire in mente la versione per Jaguar sviluppata da Rebellion, che rappresenta in assoluto una delle esperienze di gioco più intense dello



Guardate i 'capelli' di Predator muoversi mentre lui corre via. Poi ammazzate quel mostriciattolo.



Se qualcosa è dietro di voi oppure è immobile, lo scanner non ve lo indica. Brutta storia!



Gli Alien hanno la facoltà di muoversi per i livelli attraverso i condotti di aerazione.







IN MILLE PEZZI

Grazie all'incredibile livello dei dettagli che caratterizza i personaggi, uno dei trucchetti che potete sfoderare è far saltare parti di corpi. Siamo riusciti a far saltar via le fauci interne di un alieno che attaccava. Acido spruzzato dappertutto, ma ne valeva la pena. Potete anche far saltar via le gambe a un Alien, e quello continuerà a strisciare verso di voi. Se siete Predator, potete far saltar via l'arma dalle mani di un marine prima di affrontarlo a tu per tu. E se siete un Alien? Beh, lasciateci dire che gli sviluppatori della Rebellion non fanno le cose a metà quando si tratta di sangue e budella. Siamo sicuri che vi piacerà.



Indovinate chi non ha visto l'Alieno annidato sul soffitto...

RATATATATAT!

FUCILE A IMPULSI – *Può fare polpette di Alien e Predator vari, specialmente se utilizzate il lanciagranate sopra e sotto.*
MINIFUCILE – *Ricordate quell'arma veramente tosta che distruggeva la giungla in Predator? Eccola qui.*
LANCIAFIAMME – *Il più bel lanciafiamme che abbiamo mai visto. Dovete vedere l'animazione di tutto quello che colpisce.*
LANCIARAZZI – *Un arma ottima per ripulire le stanze, ma ci vuole un po' per caricarlo e gli alieni non aspettano.*
FUCILE A PUNTAMENTO AUTOMATICO *Inquadra il bersaglio, proprio come nel film. Molto efficace*
ARTIGLI – *Agli Alien le armi non servono: squartano un marine in un nanosecondo.*
CANNONE DA SPALLA – *Inquadra l'avversario e lo ammazza.*
ARTIGLI A RASOIO – *Ve ne farete un'idea se queste cose arriveranno abbastanza vicine a voi.*


L'Alien è stato individuato da un Predator, e si prepara a correre.


L'effetto del lanciafiamme è notevole.


Le granate sono un sistema per vedere se c'è qualcuno nascosto.


Dopo una cosa del genere riescono ancora a strisciare.

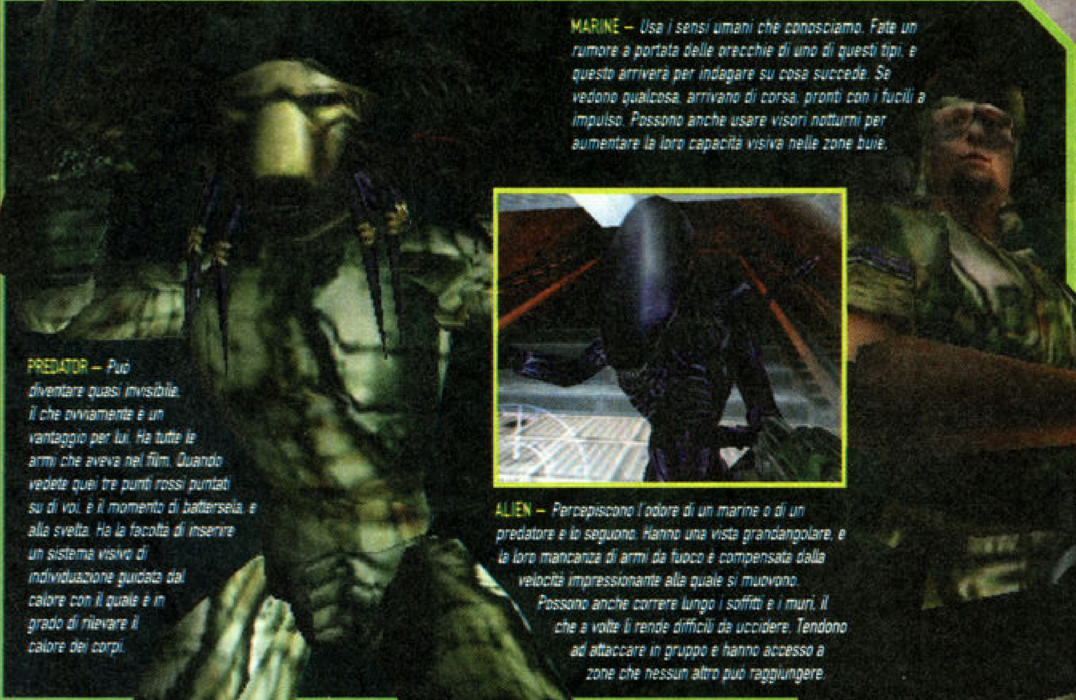

Un marine inquadrato in primo piano da un Alien. Adesso sarà uno scherzo farlo a pezzi.

storia. Ogni personaggio ha un diverso elenco di missioni, con scopi e obiettivi specifici, invece del solito sistema 'massacra e cerca di sopravvivere' ancora usato da giochi come Doom e Quake... anche se di massacro ce n'è un bel po', ed è reso con stile raccapricciante e spettacolare. Grazie all'uso di scanner e di tracce organiche, a un'eccezionale intelligenza artificiale e a una musica violenta e tesa, proverete rapidamente una sensazione di panico. Non passa molto tempo prima che il gioco tenda a sfuggire al vostro controllo. Una volta iniziata la carneficina non potete fermarvi un istante (vi danno la caccia, e dovete continuare a muovervi). L'intelligenza artificiale è stata portata a livelli fenomenali. Permette agli alieni di tenersi costantemente sulle vostre tracce, e di trovare il percorso migliore per arrivarvi addosso. Inoltre, i marine hanno la possibilità di utilizzare la maggior parte dei loro sensi per scoprire dove si trovano. Come se tutto ciò non bastasse a ridurvi con i nervi a fior di pelle, il costante lampeggiare del rivelatore di movimento porterà la vostra tensione al limite massimo. Riconoscerete praticamente tutte le armi usate nei vari film, con un paio di aggiunte inedite per la vostra collezione (lanciarazzi, ecc.). Ancora una volta, è stato impiegato un sacco di tempo per renderle quanto più possibile uguali ai modelli dei film. I marine avranno anche tutti i loro armamentari, ma i gli alieni hanno dalla loro la velocità. Possono muoversi più di fretta di quanto voi possiate puntare in giro un fucile, e usano muri e soffitti per rendervi un po' più difficile prenderli di mira. Questo è qualcosa che giochi come Quake 2 o Unreal non potevano gestire ai loro tempi. Avete letteralmente solo pochi secondi per uccidere o restare uccisi. Predator taglia la testa al toro in fatto di armi per mezzo di un cannone tracciante portatile, che si va ad aggiungere ai suoi artigli taglienti. È rude ma sanguinoso ed efficace. Fin dai primi passi nel gioco, vi sembrerà davvero di muovervi in giro per il film. Speriamo la Fox ci infili anche qualche livello con le architetture aliene. Questo, combinato con l'atmosfera di tensione creata dalla musica e dall'azione, porterebbe questo gioco veramente sull'altare degli sparatutto in 3D. L'attenzione dedicata ai dettagli grafici farà sì che gli appassionati del film se lo vadano a riguardare giusto per rendersi conto di quanto fedelmente il gioco lo riproduca. I personaggi, creati sulla base di più di 1.000 poligoni, sono definiti con una perfezione tale che sembrano davvero usciti dagli effetti speciali del film. Con un tale livello di dettagli e di grafica, l'intensa azione di gioco e i diversi tipi di combattimento all'ultimo sangue disponibili nel modo a più giocatori, sembra proprio che la Fox abbia in mano la più grossa licenza cinematografica di tutti i tempi. Speriamo solo che facciano uscire anche una versione per PlayStation. È poco probabile, ma il gioco è così bello che tutti dovrebbero avere la possibilità di partecipare a questa favolosa avventura. Vi terremo informati...





CACCIATORE E PREDA



MARINE – *Usa i sensi umani che conosciamo. Fate un rumore a portata delle orecchie di uno di questi tipi, e questo arriverà per indagare su cosa succede. Se vedono qualcosa, arrivano di corsa, pronti con i fucili a impulso. Possono anche usare visori notturni per aumentare la loro capacità visiva nelle zone buie.*

PREDATOR – *Può diventare quasi invisibile, il che ovviamente è un vantaggio per lui. Ha tutte le armi che aveva nel film. Quando vedete quei tre punti rossi puntati su di voi, è il momento di battersela, e alla svelta. Ha la facoltà di inserire un sistema visivo di individuazione guidata dal calore con il quale è in grado di rilevare il calore dei corpi.*

ALIEN – *Percepiscono l'odore di un marine o di un predatore e lo seguono. Hanno una vista grandangolare, e la loro mancanza di armi da fuoco è compensata dalla velocità impressionante alla quale si muovono. Possono anche correre lungo i soffitti e i muri, il che a volte li rende difficili da uccidere. Tendono ad attaccare in gruppo e hanno accesso a zone che nessun altro può raggiungere.*



DA FINE SETTEMBRE



IL MEGLIO DI

L. 14.900

MENSILE - ANNO 1 N.1 - SPED.ABB.POST. 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96

I MIGLIORI PROGRAMMI PER SPINGERE AL MASSIMO IL TUO COMPUTER

COMPUTER MAGAZINE

3 PROGRAMMI COMPLETI PER DIVENTARE DEGLI ESPERTI DI GRAFICA
FREEHAND 5, XRES 2, XTREME 3D 1

CREIAMO I NOSTRI ARCHIVI CON VISUAL DBASE 5.5 IN VERSIONE COMPLETA

PIU ALTRI 6 PROGRAMMI COMPLETI: EDESK 95, SIDEKICK 2 INTERNET EXPLORER 4, NETSCAPE COMMUNICATOR 4, EVOLUTION AUDIO LITE, KODAK PICTURE POSTCARDS

10 PROGRAMMI COMPLETI

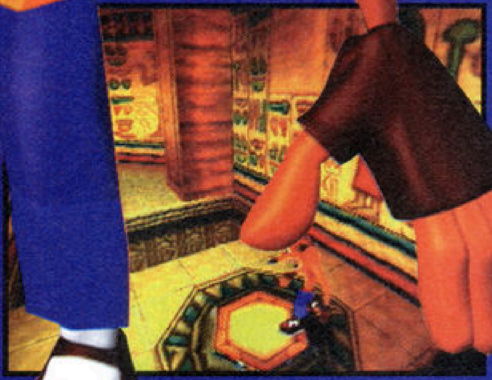
VISUAL DBASE 5.5, EVOLUTION AUDIO LITE, INTERNET EXPLORER 4, XTREME 3D, EDESK 95, FREEHAND 5, NETSCAPE COMMUNICATOR 4, XRES 2, SIDEKICK 2, KODAK PICTURE POSTCARDS

4 LINGUAGGI PER IMPARARE A PROGRAMMARE

ATTENZIONE QUESTA E' UNA RACCOLTA DEI MIGLIORI PROGRAMMI GIA' PUBBLICATI SULLA RIVISTA COMPUTER MAGAZINE



Crash 3



Il piccolo Bandicoot è tornato con il suo platform di qualità inimitabile. L'abbiamo messo alla prova nella versione demo iniziale...

Una nuvola di braccia e di gambe avanza all'orizzonte sgranocchiando mele. Se rallentate facendo i salti mortali tra casse di esplosivi ad alto potenziale, riuscirete a distinguere un marsupiale del genere Perameles... il nostro Bandicoot. Crash Bandicoot!
Il perfido Cortex ha architettato un nuovo diabolico percorso a ostacoli per mettere alla prova il nostro buffo amico degli antipodi. Sembra che ricorrerà ai suoi sistemi largamente sperimentati, per cui troverete questo platform pieno di vecchie conoscenze, oltre che di curiose sorprese. Invece di farle cavalcare un suino, questo episodio mette la sorella di Crash a cavallo di una tigre che corre lungo la Grande Muraglia cinese. Non vi troverete in qualche distesa desolata e ghiacciata con un orso polare che vi dà la caccia, ma rischierete di essere calpestati dagli zoccoli di un triceratopo in mezzo a una landa dimenticata dal tempo e cosparsa di vulcani. Casse, esplosivi, saccheggio di mele e maschere tribali fanno di tutto ciò un grande ritorno... questo è Crash, in fondo.

I livelli che abbiamo visto finora sono immaginifici e ricchissimi sul piano della grafica. Alcuni sono pieni di enigmi, interruttori e bonus, mentre altri mettono a dura prova i nervi e la capacità di coordinazione.

Tutti, comunque, mettono in campo un cast di mostriciattoli in grado di competere con le due versioni precedenti del gioco. Crash 3 si annuncia pieno zeppo di nuovi elementi che vi faranno pestare come matti sul joypad.

Con addosso maschera e respiratore, la bestiolina arancione affronta la prima prova sott'acqua, fronteggiando squali, pesci palla e mine. Ci sono anche sei nuove mosse speciali che comprendono super rotazioni, spanciate e l'uso di un lanciagranate. Abbiamo persino sentito parlare di livelli in 3D 'autentico', invece della solita azione platform da un lato all'altro e dentro e fuori dallo schermo preferita dal piccolo Bandicoot. Questi livelli la mostreranno a cavallo di una Harley e ai comandi di un biplano. Potremmo assistere al primo tentativo di Crash di insidiare il trono di Mario. Per il momento, ecco ciò che il gioco ha effettivamente in serbo...



Questa parte del gioco vede Crash aggirarsi tra i bastioni nel profondo della tomba egiziana di Cortex, prima di catapultarlo in un livello di gioco bonus.



La sorellina di Crash, Coco, ce l'ha fatta. Ha trovato il cristallo e, dopo un po' di ondeggiamento dei fianchi, è pronta per ritornare alla Warp Room.



Il cristallo è ora a portata di mano: dovete soltanto vedervela con un altro Cavaliere armato di spada e ce l'avete fatta.

Livello medievale

Questa è una terra di magia e di cavalieri in armature scintillanti, una terra in cui ogni rana potrebbe essere un principe e dove le capre danno calci mortali. Ecco alcuni degli avversari che affronterete...

Rana



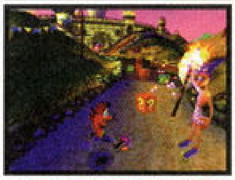

Fatevi catturare da uno di questi rettili e potrete aspettarvi un lungo bacio umido prima di incontrare il vostro principe azzurro.

Cavaliere




Se vi lasciate affettare dalla spada del Cavaliere vedrete le vostre gambe camminare per conto loro. Non è una bella cosa!

Mago

I Maghi vanno colpiti due volte se li si vuole abbattere.

La Grande Muraglia cinese



La sorellina di Crash cavalca a pelo una tigre lungo la più grande costruzione della terra. Qui non c'è da premere il grilletto: è soltanto una prova per i vostri nervi e la vostra coordinazione...



Attenti a...

Questo è un gioco "su binario". Non potete controllare la velocità della tigre, ma soltanto farle cambiare direzione e farla saltare.

Draghi



Sopra o sotto? Aspettate l'ultimo istante per decidere.

Portatori di cesti



Dovete evitare tutti i lavoratori che incontrate sulla muraglia.

Carri di tronchi



È un caso dei più facili: si tratta di girarci intorno o di saltarci sopra.

La terra dimenticata dal tempo

Passerete la maggior parte del tempo in cui starete in questo livello correndo come dei pazzi per evitare le follie giurassiche che il gioco vi propone...





Avvicinatevi troppo allo pterodattilo e verrete portati via. Questa terra è davvero pericolosa.





Mentre il triceratopo vi insegue voi dovete solo pensare a fuggire dallo schermo. Solo raramente il bestione vi lascia in pace.

Antico Egitto

Gli egiziani erano famosi per il fatto che riempivano di trappole le loro tombe per scoraggiare i profanatori di sepolcri, e il tempio di Cortex non si lascia mancare niente...



Cortex appare sotto forma di Sfinge a guardia dell'ingresso del suo tempio.



Attenti a...

Dai, non fare la mummia... Crash affronta una versione egiziana delle consuete situazioni platform.

Alligatori



Per i pozzi degli alligatori bisogna scegliere il momento giusto.

Olio



Come faceva il ghiaccio in Crash 2, l'olio vi farà scivolare.

Botole



Le botole si aprono dandovi accesso a livelli segreti.

Blocchi mobili



Calcolare i tempi è fondamentale con queste opere in muratura.

Allarmi luminosi



Se camminate in questi fasci di luce, azionerete delle frecce nascoste nei muri.

Lanciafiamme



Ehi, guardate! Un classico antico egiziano con un lanciafiamme!

Sott'acqua

L'azione platform in stile Jacques Cousteau abbonda quando Bandicoot si tuffa in acqua. Attenti ai pericoli delle profondità marine: questo livello è pieno zeppo di insidie naturali e artificiali...



Squali



Queste possenti macchine assassine possono essere facilmente evitate con una giravolta.

Pesci palla



I pesci palla sono letali, ma anche loro sono abbastanza semplici da evitare.

Mine



Le mine vi seguono da vicino, perciò dovete girarci alla larga.

Oggetti spinosi



Filate via con la corrente e state alla larga dagli spuntoni.

Murene



La mortale Murena Conga è pronta ad attaccarvi dalla sua tana.

Andiamo a motore!

Occhio ai sommergibili a forma di pesce: non solo rendono più rapido l'avanzamento, ma sostituiscono il movimento natatorio di Crash con un potente raggio laser.



Abbiamo trovato due sommergibili in questo livello. Siete capaci di trovarne di più?



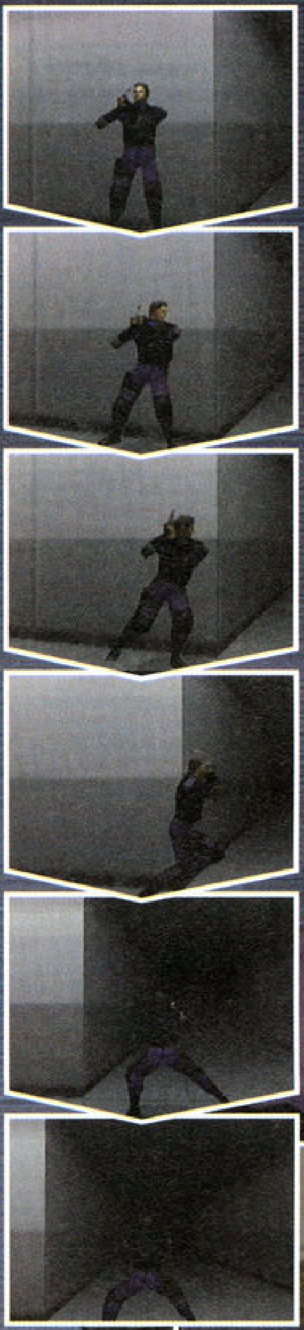
Niente giravolte qui, ma un raggio laser.



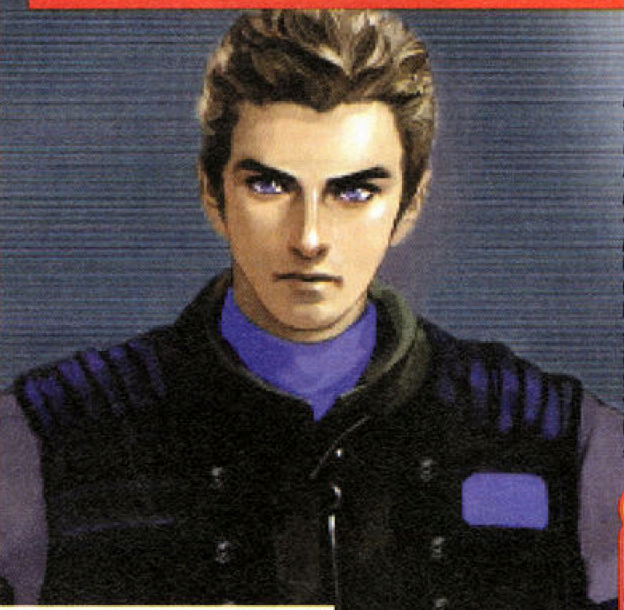
Il cristallo e la via d'uscita sono custoditi da un edificio sottomarino.

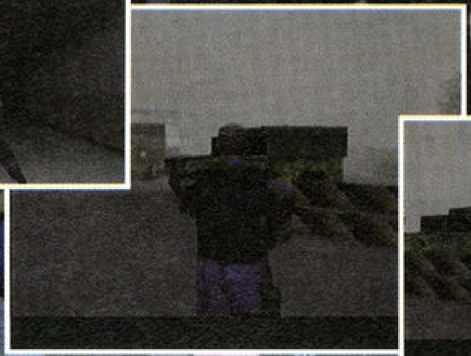
WIN BACK

Dato il successo dei giochi di spie, i programmatori della Koei stanno preparando un videogame in 3D pieno d'azione per Nintendo64.



Anche se le foto sono un po' grigie (come quelle di Metal Gear Solid erano blu), queste sequenze mostrano i bei movimenti di Cougar.







Sembra che bisognerà adottare una tattica nasconditi-e-spara, come in Time Crisis.

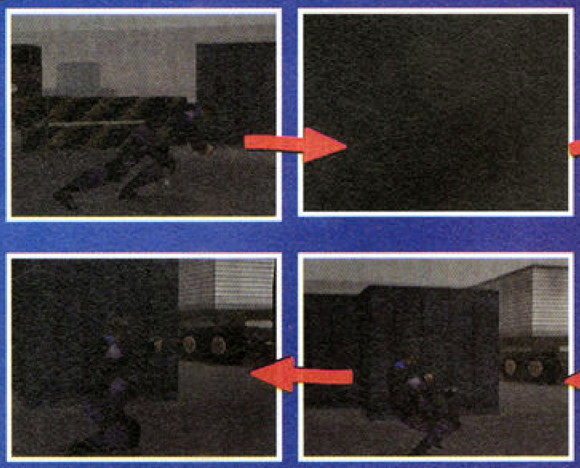
Prendendo in prestito il sistema di gioco di Metal Gear Solid e uno stile grafico vicino a Golden Eye, Win Back è il più recente gioco per Nintendo 64 messo in cantiere dalla Koei, una casa famosa per i wargame basati sulla storia giapponese della serie Romance of the Three Kingdoms. A partire dall'anno scorso ha iniziato a interessarsi a nuovi generi di videogiochi. Prevede di pubblicare per questo inverno Destrega, un picchia-duro ad alto contenuto di colpi letali per PlayStation, e Win Back, un gioco in 3D per i giocatori più esperti.

In questo gioco un'organizzazione segreta, la Crying Sheep (Pecora che Piange, nome che incute terrore), ha distrutto un centro di ricerca spaziale e ha dichiarato guerra al governo. La sua base, il Gulf Centre, è nascosta sottoterra, invisibile ai satelliti spia, quindi il Ministro della Difesa ha incaricato la Strategic Covert Action Team (S.C.A.T., Squadra per Azioni Strategiche Segrete) di individuare e distruggere i nemici.

Voi siete Jean-Luc Cougar, un membro della S.C.A.T., e avete un ruolo fondamentale nell'eliminazione dei terroristi. La Koei ha sviluppato un sistema di gioco particolare per Win Back, chiamato Active Motion System

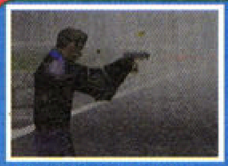
VAI COUGAR!

I controlli del gioco sono molto simili a quelli di Golden Eye, ma semplificati: per esempio premere il grilletto farà accovacciare il vostro personaggio.



ARMI LETALI

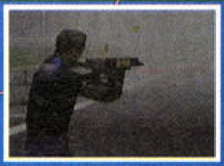
In Win Back bisogna usare le armi con molta cautela, dato che il rumore delle pallottole attira i terroristi, che si dirigeranno contro di voi. Cougar ha una serie di armi-base a disposizione: una pistola, un fucile, un mitra, delle granate e degli esplosivi con controllo a distanza. I nemici, nello spirito del combattimento leale, hanno delle armi ancor più sofisticate: lanciafiamme e lanciamissili. Grazie mille, Koei!



L'arma-base è una pistola.



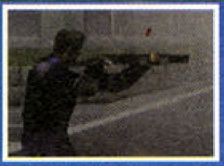
Comunque fa un bel po' di male.



Il fucile a canne mozze è ottimo.



Non è proprio un'arma "silenziosa".



Ah, senti come pompa!

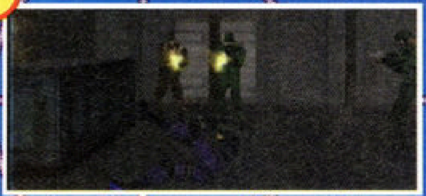


Un killer micidiale.



AZIONE A NON FINIRE

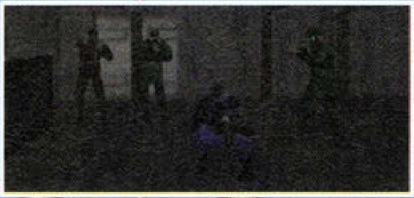
Lungo tutto il gioco avrete a che fare con avvenimenti drammatici. I programmatori hanno sviluppato un sistema "multi-scenario" che fa sì che la trama si evolva in modo diverso a seconda delle vostre scelte e della vostra abilità. Questa serie di foto mostra un evento che possiamo definire drammatico: tre contro uno è sempre un brutto affare.



Il segreto per evitare il fuoco avversario è di muoversi in continuazione. Speriamo che l'intelligenza artificiale del nemico vi possa permettere di...



...prenderlo di sorpresa, saltando fuori dall'alto e velocemente. Qui sembra che i proiettili abbiano mancato il bersaglio.



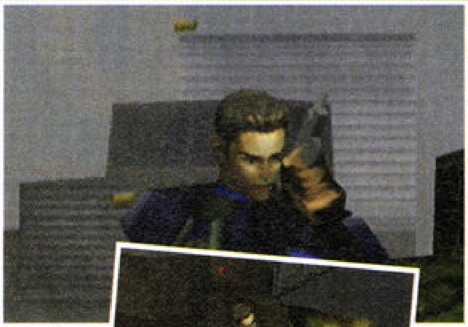
Le sequenze proposte dalla Koei mostrano una buona parte del repertorio dei movimenti dei vari personaggi.



Ricordate che le vostre azioni determinano il percorso che farete all'interno del gioco, quindi state attenti alle situazioni pericolose.

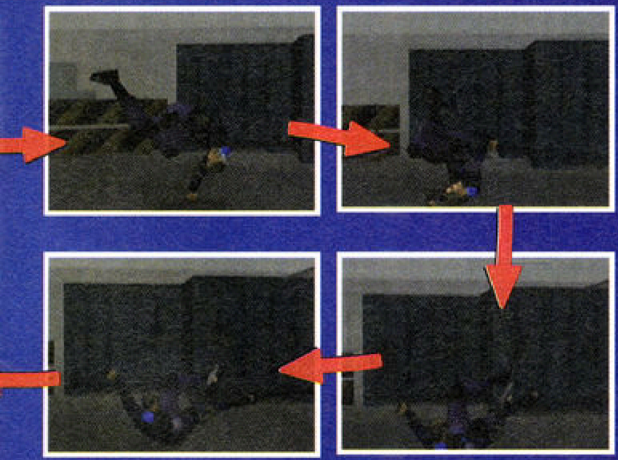


(AMS). Per farla molto breve, è un sistema che gestisce i movimenti in tempo reale per creare delle scene fluide, quasi come fossero tratte da un film. I personaggi si muovono liberamente in un'ambientazione 3D e possono svolgere molte azioni: ovviamente sparare, ma anche ricaricare l'arma, nascondersi e roba simile. Il numero di movimenti previsto per la versione finale è impressionante: il protagonista, per esempio, avrà a disposizione 450 schemi di movimento). Come in Metal Gear, un fattore fondamentale da cui dipende il successo o il fallimento della missione è la vostra abilità di nascondervi e muovervi furtivamente. Il gioco è strutturato in maniera tale che Cougar deve evitare di essere avvistato dai nemici per riuscire nel suo compito. Fortunatamente, ci sono molti posti dove acquattarsi o nascondersi, ma la Koei consiglia di muoversi silenziosamente, stando sempre attenti ad attaccare il nemico in maniera furtiva ma letale. È chiaro che Win Back non usa un sistema di gioco completamente nuovo, piuttosto prende in prestito delle caratteristiche dai titoli di maggior successo di questo filone in via di espansione. Anche se la versione attuale è a uno stadio iniziale, si nota subito l'ottima grafica per la quale la Koei è tanto famosa. Per sapere se la giocabilità è ben bilanciata dovremo aspettare la sua uscita in Giappone prevista nel corso dell'anno. Promette bene: vi terremo informati...





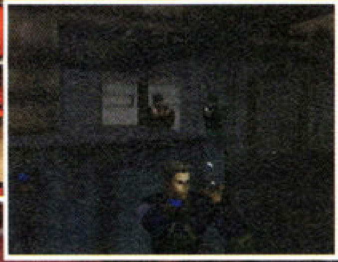








Si hanno vari punti di vista quando si attacca il nemico, ma il sistema di puntamento laser migliora la precisione di tiro, qualunque sia la visuale.



Metal Gear Solid è l'esempio di come funziona un buon sistema di individuazione: come sarà Win Back?

IMBOSCATA

In Win Back, nascondersi è una tattica da usare spesso. La via più semplice per affrontare il gioco è quella di evitare le minacciose armi della Crying Sheep e muoversi non visti dal nemico. Usate lo scenario a vostro vantaggio e nascondetevi quando è necessario. Saltate quindi fuori al momento giusto per fare fuoco a volontà...









BODY

È stato in fase di sviluppo da quando il Nintendo 64 è stato annunciato per la prima volta e sin da allora ha avuto dei problemi di "personalità". Se ne avete abbastanza dei giochi "carini" per il Nintendo 64, provate questo...

Body Harvest doveva essere inizialmente uno sparatutto, ma ha subito molti cambiamenti durante il suo sviluppo. La Nintendo ha provato a unire azione e giochi di ruolo, finché non è scesa in campo la Gremlin.

La sua versione finale del gioco contiene degli elementi tipici da avventura con enigmi da risolvere, ma con molta azione arcade. Se avete un Nintendo e ne avete avuto abbastanza delle animazioni "graziose", preparatevi a una dose abbondante di sangue e budella. Di sicuro non mancherà la roba a cui sparare, e dopo l'ennesima ondata di attacchi alieni in ognuno dei cinque livelli vorrete andare a nascondervi. Una volta che vi sarete abituati allo shock di vedere tutto questo sangue sul vostro Nintendo 64, inizierete ad apprezzare l'incredibile "grandezza" di Body Harvest. Ogni livello è talmente enorme che vi sembrerà che non ci sia speranza di trovare la strada giusta, a meno che non usiate la mappa. Una freccia sullo schermo vi dirigerà nella direzione giusta. Viaggiare all'interno dei livelli è uno dei punti migliori del gioco, con oltre 130 modi diversi per spostarsi. Ogni zona temporale è piena di veicoli e potete chiedere in prestito, o più spesso rubare, dai biplani ai mezzi di trasporto truppe. Dopo aver scelto il veicolo, attraverserete dei muri trasparenti o degli schermi d'energia che dividono ogni livello in cinque mini-livelli. Fate un foro nello schermo e vi sposterete nella zona successiva, dove troverete degli alieni più veloci e letali di prima. Avanzate fino a distruggere il generatore d'energia e la Regina aliena. Non sarà un compito facile... Si può salvare soltanto alla fine di ogni mini-livello, quindi aspettatevi di affrontare uno dei giochi più complessi a cui abbiate mai giocato.



La storia...

Siete Adam Drake, l'ammazza-alieni terrestre, mandato in missione per affrontare gli alieni mangia-uomini che sono apparsi in vari momenti nel corso della storia. Soltanto uccidendo la Regina aliena in ogni zona temporale potrete accedere a quella successiva. La deliziosa Daisy vi dà le indicazioni dalla base.

Mezzi di trasporto

Ci sono oltre 130 veicoli sparsi nei livelli di Body Harvest. Sono tutti specifici della zona temporale in cui vi trovate, quindi potreste guidare un camion dei pompieri in Grecia, un treno in Siberia o un taxi negli USA.



Questo elicottero militare è estremamente utile per far evacuare la gente dalle zone infestate dagli alieni.



Ci sono molti veicoli marini per chi ama l'acqua. Possono essere l'unico mezzo di trasporto per raggiungere alcune zone.



Un piccolo elicottero contro un alieno-scorpione. Per fortuna questo veicolo aereo è molto maneggevole.



Aspettatevi degli effetti luce fantastici in un gioco pieno zeppo d'azione.

Arsenale nemico

Scout



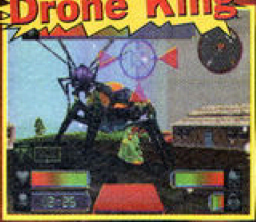
Danno la caccia agli umani. Non sono potenti, ma ce ne sono una cifra.

Basher



Quando gli Scout scovano un umano, mandano questi "ragazzi". Sono dei fetentoni interstellari, cattivi e brutali.

Drone King



Questo simpaticone produce delle unità gelatinose per catturare gli umani: gli servono un bel po' di vittime per saziare la sua fame di homo sapiens.

Queen



Genera alieni a centinaia. Muovetevi in continuazione se volete trovare il suo punto debole.





HARVEST





Il festival dell'abbondanza

Grosso! Enorme! Gigante! Pare che si possa esplorare ogni livello per un'eternità senza scoprire degli elementi importanti nascosti. Ogni livello vi porta in un luogo e in un tempo diverso nella storia…



Il luogo sono gli U.S.A e l'anno è il 1966. Avrete dei serissimi problemi quando questi due alieni (delle specie di scorpioni) vi attaccheranno in una cittadina da film di serie B.

1916 Grecia



Il camion dei pompieri! La Grecia è un livello molto ampio, e rende bene l'idea di Body Harvest.



Usate il vostro mezzo per spiaccicare le unità gelatinose cattura-umani prima che afferrino un greco.

1941 Java



Avete accesso a veicoli più moderni, come questo aereo, sull'isola vulcanica di Java distrutta dalla guerra.



Dovete risolvere una serie di enigmi molto complicati, e potete volare su questo velivolo.

1991 Siberia



Ogni gioco ha ormai un livello glaciale deserto… questo ha una popolazione di zombie verdi.



Possono essere dei non-morti, ma dovete pur sempre difenderli.

1966 USA



La città è enorme, ma il deserto che la circonda vi potrebbe fare impazzire. State sicuri che vi perderete.



Non vi conviene stare fermi in questo posto. Andate nelle fogne, dove potreste trovare un po' di pace… sì, come no!

2016 Cometa



Qui date battaglia in casa degli alieni. Nella loro base sulla cometa dovete combattere per porre fine alla loro esistenza. Niente enigmi, nessuno da salvare, soltanto alieni da ammazzare. L'Alpha Tank è il solo veicolo a disposizione.

Cleatule davvelo pelfide...

Il fenomeno dei Pocket Monsters arriverà in Europa il prossimo anno, ma siamo sicuri che queste creaturine creeranno un bel po' di scompiglio. Vedrete cosa accadrà quando inizierete a crescerle...





I Pocket Monsters sono di due tipi. I "Kind" sono mostri specialisti (come i mostri a doppia corazza) e i "Type" sono mostri generici, esperti nelle forze della natura (fuoco, acqua, ecc.).

Pocket Monsters Stadium

Dimenticatevi di Godzilla: i Pocket Monsters sono le creature che stanno sconvolgendo il Giappone. Nel gioco a loro dedicato dovete crescerli e farli combattere in teneri scontri all'ultimo sangue...

Pocket Monsters Stadium doveva essere il primo titolo della Nintendo per il 64DD, previsto per il mese di giugno di quest'anno. Dato il continuo slittamento dell'uscita dell'atteso accessorio per il Nintendo 64 (fonti della casa produttrice ci dicono che dovrebbe uscire per gennaio/febbraio del '99), le cose sono ovviamente cambiate. Pocket Monsters Stadium è adesso un gioco su cartuccia ed è uscito in Giappone questo mese.

Pocket Monsters Stadium è un altro esempio dell'originalità della Nintendo: la novità questa volta è rappresentata dalla possibilità di collegamento. Per giocare alla versione completa di Pocket Monsters Stadium avete bisogno di tre cose: la cartuccia di Pocket Monsters Stadium, il 64GB Pack (che permette di trasferire i dati tra un Game Boy e un Nintendo 64) e una cartuccia originale di Pocket Monsters per Game Boy (disponibile in rosso, blu, argento o oro).

Potete giocare a Pocket Monsters Stadium anche soltanto con la cartuccia per Nintendo 64 (alcuni mostri sono stati inseriti nel programma), ma per avere i nuovi mostri e raggiungere il loro numero completo di 151 dovete avere anche la versione per Game Boy.

Per averli a disposizione, inserite la cartuccia del Game Boy nel 64GB Pack (che a sua volta va inserito nelle porta del memory pack nella console) e subito (porca paletta!) il vostro animaletto preferito, il personaggio in 2D del Game Boy, si trasforma in 3D.

Se siete molto legati al mondo "semplificato" del Game Boy, potete sempre giocare a Pocket Monsters Stadium in 2D sullo schermo della vostra TV (la grafica sarà in quattro colori, un po' come accade con l'adattatore del Super Game Boy per Super NES). Questo nuovo capitolo della serie Pocket Monsters è il primo di una serie di videogiochi ibridi che gireranno Game Boy e su Nintendo64. È prevista l'uscita di giochi dello stesso tipo nel 1999, prodotti da altre case di software, e l'arrivo del Game Boy a colori fa auspicare delle ottime possibilità di interscambio tra le due macchine.



Non è importante la taglia nel mondo di Pocket Monsters. È importante come li allenate.



I Pocket Monsters invaderanno l'Europa il prossimo anno. Chiudete in casa le vostre sorelline!



Non è carino veder morire il vostro mostriciattolo.

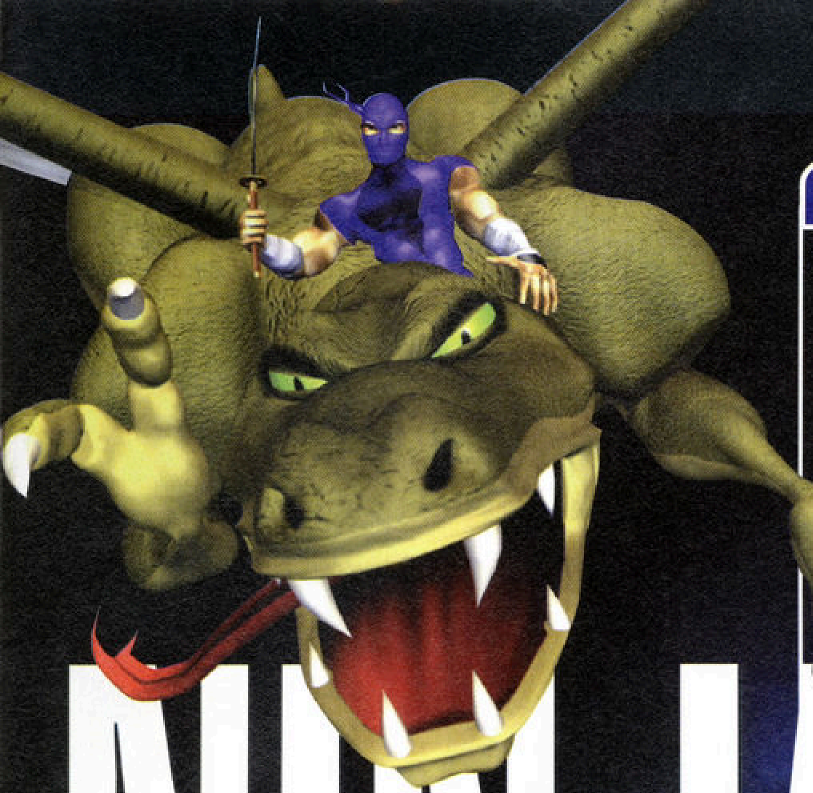
Pikachu! Pikachu! Oi! Oi! Oi!

La serie Pocket Monsters rappresenta una buona parte degli introiti della Nintendo in Giappone. I mostri stessi (specialmente Pikachu, una specie di gatto giallo) sono pubblicizzati dappertutto, dalle confezioni di riso al curry alle stazioni ferroviarie, fino alla pubblicità nei locali di spogliarelliste (il corrispondente giapponese di Games Master ha preso sul serio la sua ricerca). Infatti, per quanto sembri strano, la serie Pocket Monsters potrebbe arrivare a vendere più della serie Mario, e potrebbe essere l'arma definitiva della Nintendo per distogliere l'interesse dei giocatori giapponesi dalla PlayStation.









NINJA

Ninja...il guerriero giapponese per eccellenza. È ovvio che il gioco sia prodotto dai creatori di Lara Croft, in Inghilterra...







I programmatori della Core si sono ispirati ai vecchi tempi della storia dei videogiochi. Hanno preso spunto da titoli come Double Dragon e Ghost 'n' Goblins per la giocabilità e hanno fatto a questi giochi della "vecchia scuola" un'operazione di restauro in 3D.

Voi siete un ninja, uno dei più letali assassini giapponesi, che deve viaggiare nel paese (o in questo caso, nei 13 livelli) facendo quello che i ninja fanno meglio. Il che significa eliminare orde di demoni, troll e mostri strani. Potete combattere usando solo le mani con una serie di mosse di arti marziali, oppure, se non volete sporcare il vostro bel vestito blu da ninja col sangue dei nemici, potete usare le armi che trovate in giro dentro delle casse. Le varie spade e i coltelli possono essere potenziati progressivamente. Oltre che dei tradizionali mezzi di combattimento corpo a corpo, potete fare buon uso dei vostri poteri magici. Tuttavia, il combattimento rappresenta solo una parte della battaglia. Dovete evitare le trappole (non tutte le casse vi danno armi od oggetti utili) che di solito vi tagliano a metà se sbagliate i tempi. Ci sono infine moltissimi enigmi e problemi da risolvere che terranno impegnato il vostro ninja. L'azione è molto "vecchio stile", lontana dal sistema di gioco meno veloce ma più affascinante di Tomb Raider, e si avvicina a una giocabilità da sala giochi, piena d'azione. I salti al millimetro sono stati sostituiti da una serie di sbudellamenti e calcioni in faccia. Sarà interessante vedere se riuscirà a essere al livello degli adventure moderni in 3D o se si perderà nel mucchio. Scopritelo nella nostra recensione...



È una trappola e ci siete caduti!

Come se non bastassero i mostri e i demoni che popolano la scena, questi signori della guerra hanno messo una marea di trappole in cui potreste cadere. Che cari.



Queste lance sono cadute dall'alto mentre stavate camminando.



Cercate la cassa del tesoro e dateci dentro con la spada.



Se si mettono in funzione, vi verrà una bella voce da soprano.



Questo edificio non è sicuro, ve lo diciamo noi. Sta crollando.



Il vecchio trucco del barile che esplode? State molto attenti.



Fatevi sotto...

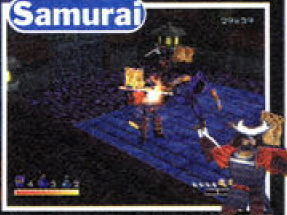
Invece di assoldare dei guerrieri normali per le loro battaglie, i signori della guerra hanno reclutato questi mostri. Il vostro compito è farli fuori.

Horny



Una capocciata da questo cornutone e siete morti.

Samurai



Il guerriero più "normale" contro cui combattere in Ninja.

Cave Dragon



L'amico ha un alito con cui può abbrustolire le cose. State attenti.

Old Blue Eyes



Questo è più "estinto" dei dodo.

Recensioni

Games Master si è accaparrata tutti i più affidabili esperti del settore per scovare, testare e recensire per voi i migliori titoli del momento. All'interno di ogni recensione troverete tutte le notizie sul gioco, tante foto e soprattutto una completissima Barra del Giudizio che riassumerà per voi il giudizio del nostro esperto sul gioco in questione.
La Barra del Giudizio, un po' meno "spezzata", è fatta così:

TITOLO DEL GIOCO	
VERSIONE RECENSITA	Sistema
GIOCATORI	1, 2, ecc.
DA	Produttore
PREZZO	Se disponibile
USCITA	Mese

GRAFICA – La qualità grafica del videogioco: le animazioni, gli sprite, i fondali... **82**

SONORO – Come sono gli effetti sonori? La colonna sonora è da MTV Award? **86**

IL GIUDIZIO – In sintesi, un giudizio sul videogioco, le sue pecche e i suoi punti di forza.

GIOCABILITÀ – Sarà frustrante trovare le mosse o l'adrenalina scorrerà a fiumi mentre giocherete? **93**

LONGEVITÀ – Qui vi diciamo quanto vi ci vorrà prima di essere nauseati dal gioco e pensare di scambiarlo. **78**

GLOBALE **87** – La resa dei conti. Tutto il videogioco in un solo numero. Croce e delizia da maneggiare con gran cura

Legenda

La Barra del Giudizio raccoglie le informazioni sintetiche riguardo alla valutazione del gioco recensito. I voti sono percentuali e i prezzi, quando disponibili, sono puramente indicativi.

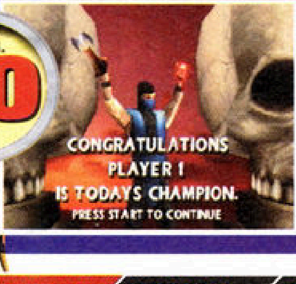
Semplice, no? Poi c'é la Barra di Sistema, che dice per quale piattaforma il gioco è disponibile, ci sono le nostre schede che parlano dei power up, delle special feature, dei personaggi, e poi... insomma, voltate pagina e buttatevi a capofitto fra le preziosissime recensioni di Games Master!



MORTAL KOMBAT 4

PIÙ SANGUE E FRATTAGLIE CHE MAI!

PAG. 40





recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

SE GLI DATE UN DITO...

Pensavate che Mortal Kombat 3 fosse cattivo? Non avete ancora visto niente. In realtà, se doveste malauguratamente riportare qualche ferita, probabilmente preferirete non guardare. Ci sarà ogni genere di tortura se al momento sbagliato dimenticherete la mossa decisiva.


Potete lasciarli cadere e picchiare il cranio: è particolarmente doloroso.



Anche pestarli duro in faccia funziona, di solito.



'Oh, sembra che il mio braccio sia piegato dalla parte sbagliata. Meglio provvedere in fretta...'.


Il sistema più efficace: saltate addosso a qualcuno e sperate che si faccia male.

MORTAL KOM

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation (VERSIONE RECENSITA)



Mortal Kombat è ancora uno dei pochissimi giochi ad aver ispirato un film, e guardando il film non è difficile capire il perché. Arrivederci a presto con Resident Evil...

Se strappare teste è il vostro forte, vi dovrebbe proprio piacere l'ultima incarnazione di Mortal Kombat.

Mortal Kombat 4 è la Wimbledon dei picchiaduro. Avete presente Wimbledon? Stiamo parlando di quel grazioso torneo di tennis che si tiene in Inghilterra. Non capite ancora? Beh, riportate la vostra mente indietro di qualche mese. I mondiali: ogni sera partite in TV. La Francia vinceva, Ronaldo era malato, l'Argentina umiliava i deboli inglesi. Era favoloso, ricordate? Esattamente nello stesso periodo c'era gente che si equipaggiava con le sue Nike bianche e andava nella zona sud di Londra per partecipare a un altro campionato mondiale, solo che in questo caso la palla era piccola e gialla. Nessuno se ne è nemmeno accorto.

Sostituite i mondiali di calcio con Tekken 3 e avrete più o meno inquadrato il problema di Mortal Kombat 4. Quel che è peggio, è che al quarto tentativo la Midway non è ancora riuscita nemmeno a eguagliare Tekken DUE. Perciò, il fatto che il gioco esca praticamente in contemporanea con la terza versione di Tekken non è proprio di buon auspicio, no? Prima però di condannare Mortal Kombat 4 a finire tra le offerte speciali, ci sono un sacco di ragioni per rallegrarsi. Sono tutte cose di cui già non vi accorgerete nemmeno più dieci minuti dopo aver premuto Start se non siete degli appassionati, ma c'è un sacco di gente a cui Mortal Kombat piace. Per dirla con John Travolta in Pulp Fiction, questi 'piccoli dettagli' rendono il gioco un'esperienza del tutto nuova per i Kombattenti più incalliti. Se siete tra i critici più spietati della trilogia di Mortal Kombat, la prima cosa che noterete è che il gioco è passato al 3D come i vostri vari Soul Blade e Tekken. Fortunatamente questo significa che ricorda molto la versione da sala giochi. Una piacevole sorpresa, quindi... finché non vi rendete conto che in termini di 3D non arriva tuttora nemmeno vicino ai suoi avversari. Ci spiace tirare ancora in ballo Tekken, ma anche per il 3D i personaggi escono sconfitti dal confronto. Non hanno proprio l'aspetto di personaggi a tutto tondo (scusate, volevamo dire poligonali), anche quando lo sono davvero. Per essere proprio pignoli,



NON È FINITA FINO A CHE NON FINISCE!

In qualunque modo ci siate arrivati, con le mosse speciali o soltanto pestando su tutti i tasti del joypad, questo è il momento che aspettavate. Il momento in cui potete vedere qualcuno morire in completa agonia, fatto a pezzi, trafitto o più in generale pestato e ridotto in poltiglia. È finita. Ora potete andare a fare merenda...



E così avete perso. Per tre volte. Insistono, eh?


Sub Zero è un duro, come Kai ha appena scoperto a proprie spese.



Qual è lo scopo di tutto? Questo momento. Non esattamente edificante, eh?

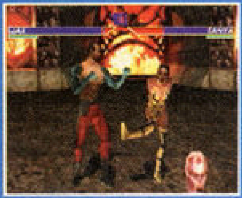


Finitelo! È la vostra occasione di fare del male più che potete all'avversario.


Davvero, stavamo soltanto facendo una discussione amichevole, e lui si è arrabbiato.



Pensate di sapere che cos'è il dolore? Provate a farvi attorcigliare la testa, allora...



La maggior parte della gente andrebbe all'ospedale. Tanya no. È in gamba.

BAT4

ARMI PER TUTTI

Vi va un fendente? Alcuni personaggi hanno armi dannatamente pericolose. Potete raccogliere tutto quello che trovate in giro e scaraventarlo in direzione dell'avversario.



'Oi, che testata!' Uno dei teschi che potete raccogliere per far male a qualcuno.



Le spade sono particolarmente diffuse. Ecco lo spadino di Shinnok. Carino.



Se i teschi non dovessero funzionare, potete sempre provare con dei massi enormi.



Il martellone di Reiko. Cavolo, che razza di arma.



Fujin sta scappando perché rischia di essere tagliato a metà. Bello.



Un'altro martellone. Solo che questa volta è di legno e fa male sulla testa.



La miglior mossa speciale appartiene a Jax. Si limita ad afferrare l'avversario e a sbatterlo da una parte all'altra finché non soccombe.

inoltre, il gioco stesso non è completamente tridimensionale. D'accordo, potete saltare un po' su e giù attraverso lo schermo, ma per la maggior parte del tempo è il solito combattimento avanti e indietro.
Il che non è male, a dire il vero. Siamo abituati ad aspettarci determinate cose da Mortal Kombat, e quelle ci sono ancora tutte. Il che significa sangue, e a litri. Di sicuro in questo Mortal Kombat 4 non delude. In realtà va anche oltre rispetto al passato: il sangue sgorga veramente a fiotti, dall'inizio alla fine. Questo accade persino prima delle sequenze finali. Essere sconfitti da Scorpion era stato particolarmente ingiusto: dalla sua testa era sgorgata roba rossa a fiotti per tutta la durata del combattimento, ma nonostante ciò ha pensato bene di scaraventarci attraverso il campo dentro a un ventilatore rotante dalle pale particolarmente affilate. Doloroso? Certo, ma almeno il ventilatore si è macchiato di un bel colore rosso. Abbiamo lasciato il segno. Questo è stato prima che tentassimo per altre tre volte di battere quel disgraziato. Niente da fare: invece che nel ventilatore il nostro corpo senza vita è precipitato per trenta metri lungo un pozzo prima di impalarsi su un certo numero di grossi spuntoni. Sangue doppertutto e così via. Molto carino!
Tutto molto divertente, certo (almeno, qui ridevano tutti). Violenza bruta e schizzi di sangue sullo schermo sono una specie di marchio di fabbrica di Mortal Kombat, e sono stati potenziati da alcune mosse speciali veramente divertenti attribuite a ciascun personaggio. Ora potete balzare sulla testa dell'avversario e torcergliela in modi veramente spiacevoli, o disarticolargli ogni genere di osso lasciandoglielo rivolto dalla parte sbagliata. Naturalmente le ossa poi tornano a posto come per miracolo, ma ciò che conta è il pensiero. È solo che non sembra siano state messe molte idee in Mortal Kombat4. È più sanguinolento, ci sono più personaggi, più scontri e anche armi da raccogliere, ma tutto sommato è il solito Mortal Kombat con un pochino di 3D messo dentro per buona misura. Se vi è piaciuto questo genere di cose nelle precedenti proposte della Midway, allora vi piacerà anche questo. Se si considerano tutti i Mortal Kombat come giochi singoli, questo è probabilmente il migliore che ci sia, ma se cercate il Brasile dei picchiaduro, allora Tekken vince gioco, partita e incontro.



La mossa speciale di Liu è grandiosa. Salta per aria, colpisce con un calcio il corpo dell'avversario e continua a calciarlo finché non ricade a terra.





L'immagine qui sopra vi dà un'idea delle novità in 3D che Mortal Kombat 4 dovrebbe avere, ma le vedete sul serio soltanto quando sono i personaggi del computer ad agire. Quando voi fate del vostro meglio per evitare una brutta fine, vi è abbastanza difficile scartare e schivare in stile Tekken.

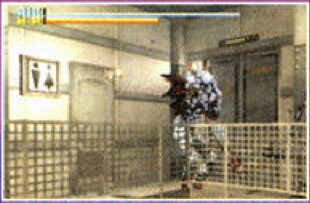
MORTAL KOMBAT 4	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	GT Interactive
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Molti e opportuni progressi, ma non all'altezza di Tekken. 60	Gente che urla in agonia. Oooh. Aaah. Un po' di musica orientaleggiante. Il solito. 65	Se riunite un po' di amici è divertente, ma lo sono tutti i picchiaduro decenti. 77	Mortal Kombat crea ancora quell'atmosfera da 'facciamone un'altra' che ha sempre creato. 80	79

IL GIUDIZIO Divertimento a palate, sangue a palate, violenza a palate. Gli appassionati lo acquisteranno.



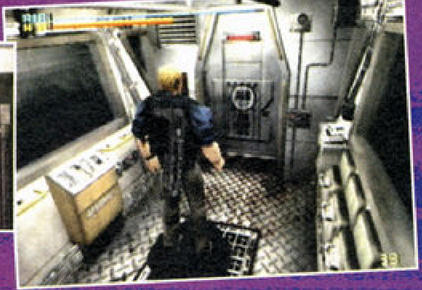
Boom! Alcuni dei mostri più duri richiedono l'uso di un dispositivo lancia-granate.



La violenza è ai livelli di Resident Evil, ma non c'è mai un senso di paura paragonabile.



Le scene di passaggio sono molto professionali, ma il dialogo e la trama non convincono.



DEEP FEAR

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn, MD, N64 — VERSIONE RECENSITA: Saturn

Mutazioni genetiche, fucilate e violenza a secchiate. La nuova avventura di Sega è Resident Evil sott'acqua o è qualcosa che colpisce per il motivo sbagliato?





I personaggi secondari hanno molto da dire. Ascoltate attentamente i dialoghi mal recitati e saprete cosa fare.

Capcom ha annunciato l'uscita di Resident Evil 2 per Saturn, anche se non si sa se uscirà in Europa. Presto ne sapremo di più.

A dire la verità, Games Master è un po' triste. Non c'entrano niente né i mostri post-Resident Evil di Deep Fear, né il fatto che qualcuno in redazione ci abbia mostrato ancora una volta la sua copia ormai consumata di Watership Down. No no, il nostro sguardo un po' triste da "mi è andato del fumo negli occhi" è dovuto al fatto che questo potrebbe essere l'ultimo gioco per Saturn ufficialmente pubblicato in Europa. La fine di un'era...

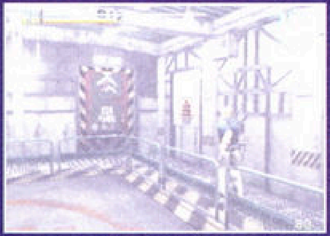
Nonostante ciò, potrebbe essere davvero divertente chiuderla con un urlo e spargendo del sangue, grazie a questo clone di Resident Evil (che sulle prime sembra promettente) sviluppato dalla stessa Sega (e diciamolo: se c'è qualcuno capace di programmare per il Saturn, sono quelli della Sega). A volte le somiglianze tra Deep Fear e il classico di Capcom sono al limite del plagio, visto che utilizza gli stessi personaggi poligonali su sfondi predefiniti e li combina con un'analoga caccia ai mutanti e con una trama intesa a solleticare i vostri centri nervosi della paura. Vista la grandiosità dei due esperimenti di Capcom sull'orrore dei non morti, il fatto che Deep Fear ci proponga un'altra razione di compagnoni mangiacervelli potrebbe veramente giocare a suo favore. L'ambientazione è comunque del tutto diversa (ricorda più The Abyss che Resident Evil), poiché tutta la sparatoria si svolge in una vasta base di ricerca sottomarina. La prima delle numerose inquadrature mostra, come in un film, un misterioso oggetto spaziale che precipita nell'Oceano Pacifico. Il sottomarino nucleare americano Sea Fox va sul posto per indagare, e prima che possiate rendervene conto i membri dell'equipaggio si trovano con il cervello che penzola fuori dal cranio e cercano di affettare il protagonista, John Mayor, con grosse appendici simili ad artigli. Mutazione genetica, eh? Brutto affare. Questa specie di atmosfera da 'mai scherzare con le forze della natura' fa presagire un bel po' di scontri

SOFFOCO!

Deep Fear è abbastanza unico fra i giochi di avventura per il fatto di avere un limite di tempo. Nella base sottomarina in cui il gioco è ambientato c'è una costante perdita d'aria, che deve essere compensata a intervalli regolari. In altre zone, fra cui diverse sequenze subacquee (in cui invece di nuotare andate avanti a camminare), il vostro personaggio deve ricorrere a un respiratore, ancora più limitato. Ancora una volta, questa parte del gioco non riesce a innescare alcuna tensione di cui valga la pena parlare.



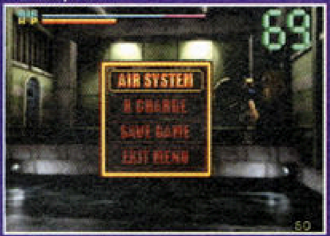
Quando il timer in alto a destra dello schermo arriva a zero, passate al respiratore.



Per aumentare di nuovo il livello di ossigeno si possono lanciare delle granate contenenti aria compressa.



Per la maggior parte del gioco finirete per ignorare l'indicatore dell'ossigeno finché non arriverà al minimo.



Con queste bombole d'aria si può riempire completamente la riserva di ossigeno.



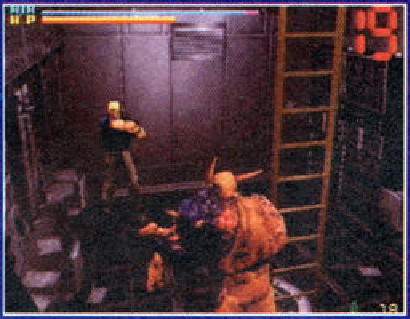
Disarmate qualche missile nucleare e salterà fuori questo mutante arancione. Ci vuole un po' per ammazzarlo, ma non è proprio come un alligatore gigante.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

APPARE LA CREATURA!

Le creature di Deep Fear sono state disegnate dallo stesso tipo che ha creato il mostruoso cast di Men In Black. E allora cos'è successo? Dev'essersi dimenticato di farle fino al mattino in cui doveva consegnarle, perché non è che siano proprio le creature più agghiaccianti che si possano aggirare in un videogioco. L'aria da cadavere sfruttata così magistralmente da Capcom brilla per la sua assenza, e vi ritrovate invece con creature insettoidi che spesso assomigliano a uomini camuffati con costumi da mostri. È tutto un po' alla Doctor Who, a volte.



Questo mutante cornuto è il primo boss di Deep Fear. Riempitelo di piombo e lanciategli qualche granata.



Un tipico esempio di quello che non funziona in Deep Fear. Un orrendo e mostruoso mutante... delle dimensioni di un agnellino.



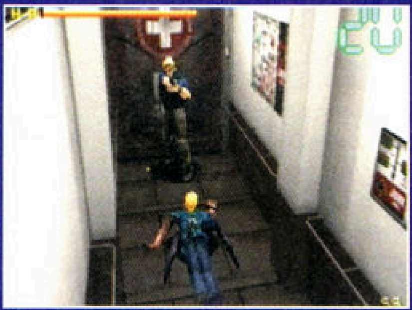
Questi esseri abominevoli dalla pelle grigia attaccano a coppie, ma visto che avete tutte quelle munizioni non è il caso di preoccuparsi.



Dal soffitto piovono mostri, ma visto che è così facile misurarsi con loro i vostri riflessi non saranno messi a dura prova.



A volte l'inquadratura rende l'attacco del mostro più pericoloso, ma avete sempre la possibilità di ripristinare la scorta di vite praticamente all'infinito.

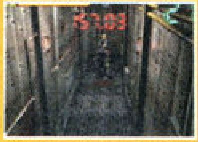


Che orribile mostro! Sembra un film anni cinquanta...

sanguinosi e mozzafiato attraverso corridoi semibui, ma tutto ciò, inspiegabilmente, sembra non accadere mai. I mostri in sé si fanno vedere, ma semplicemente non portano con sé la Paura. Anche il giocatore più incallito e indurito sarebbe costretto a confessare di aver provato una tensione lacerante e momenti di vero terrore in entrambi i Resident Evil, ma Deep Fear non offre mai niente del genere. Anche se l'abominevole creatura mutante standard di Deep Fear si muove più rapidamente delle creature striscianti di Resident Evil, la mancanza di inquadrature posteriori e il fatto che abbiate una dotazione di munizioni e di vite praticamente inesauribile faranno sì che vi sentiate più scocciati dai cattivi del gioco che in pericolo di vita.
Se non vi aspetterete di provare paura otterrete di più da Deep Fear. Si prova una certa soddisfazione nell'attraversare la base, con inquadrature che sottolineano le sequenze più drammatiche della trama e un sacco di munizioni da usare.
Tuttavia, benché all'inizio i compartimenti stagni e le zone collocate su più piani stupiscano per le loro enormi dimensioni, il vostro percorso attraverso di essi è abbastanza lineare, e gli enigmi sono lontani dall'essere dei rompicapo. E non sono nemmeno ben congegnati... A un certo punto mescolate delle sostanze chimiche per costruire un'arma a gas, solo per scoprire poi che serve a trovare il punto in cui è in funzione un sistema d'allarme laser. Non dovete nemmeno trovarlo da soli: semplicemente entrate nella stanza giusta con l'oggetto giusto, e inizia la scena che vi fa avanzare oltre l'ostacolo. L'assenza di sorprese che caratterizza l'azione di gioco è ulteriormente sottolineata dal fatto che praticamente ogni personaggio secondario che incontrate si trasforma in un mutante in un batter d'occhio. Il tentativo principale di ravvivare la situazione e di dare un qualche senso al vostro passaggio sostanzialmente privo di preoccupazioni attraverso il gioco è rappresentato da una riserva d'aria in continua diminuzione. Dovete continuare a trovare nuove riserve d'aria (o tornare indietro a quelle già trovate) per pompare ossigeno fino a un livello che vi permetta di continuare a esplorare (vedere il box 'Soffoco!'). È più probabile che schiattiate mentre ne cercate una piuttosto che a causa degli artigli di un mostro, ma sembra un modo poco convincente per aumentare la tensione. Deep Fear risente del tentativo di assomigliare troppo a Resident Evil, e non riesce nemmeno a offrire qualcosa di analogo dal punto di vista della tensione. La trama e i personaggi sono meno coinvolgenti di quelli della Capcom, e i dialoghi non riescono mai a farvi preoccupare davvero della sorte di John Mayor e dei suoi amici.
Naturalmente, è probabile che se non avessimo mai giocato con Resident Evil Deep Fear ci avrebbe fatto un'impressione migliore. La grafica è ragionevolmente buona, con scenari gradevoli e personaggi poligonali accettabili, anche se un po' rigidi.
Dal momento che il gioco è così lineare, potete facilmente andare avanti di scena in scena, senza trovarvi impacciati da enigmi troppo difficili, ma non è l'addio che il Saturn si merita. Malgrado prenda molto a prestito da quel capolavoro, questo gioco non si avvicina molto a Resident Evil.

CONTINUA...

La fine del primo CD di Deep Fear è un bel crescendo, con una bomba a tempo che inizia il conto alla rovescia lasciandovi solo qualche istante per mettervi in salvo prima che salti tutto in aria.



Mancano solo tre minuti prima che la bomba esploda.



I mostri annidati sul soffitto cercano di attaccare.



Dovete mettervi in salvo in una specie di funivia subacquea!



Raggiungetela in tempo e vi troverete di fronte questa scena.



La bomba esplode, distruggendo parte della base.



Questo bellimbusto al Quartier Generale osserva terrorizzato...



...mentre un aereo precipita verso di lui! Arrivederci a presto con il secondo CD...

DEEP FEAR	
VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	1
DA	Sega
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Belli gli sfondi e le inquadrature, ma i personaggi sono un po' rigidi. 78	Una accettabile colonna sonora da film contribuisce a introdurre le situazioni più drammatiche. 75	Un massacro ragionevolmente vasto, penalizzato dalle risorse pressoché infinite. 69	Un'avventura da due CD, ma c'è molto poco a ostacolarvi sul percorso di gioco. 71	70

IL GIUDIZIO *Se vi ispirate a uno dei migliori giochi del mondo, cercate di farlo bene. Deep Fear è un po' mediocre.*

L'inizio...

La storia di Breath of Fire 3 è una storia di coraggio, valore, sforzi, sofferenza e draghi. Draghi piccoli e carini con un "soffio di fuoco" che può ridurre un adulto in cenere, e voi dovrete riuscire a districarvi nella confusa ma dettagliata introduzione prima di vedere un po' d'azione. Leggete qui...



Un drago in un grosso cristallo blu... sicuramente non è uno spettacolo di tutti i giorni.





Ah, ma liberatelo e questo è il ringraziamento che otterrete. Meglio farsi un giro...

BREATH OF FIRE 3

DISPONIBILE PER: PC · PlayStation · Saturn · Dreamcast · MD · N64

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Oltre ai classici elementi da RPG, combattimenti a turni, strani dialoghi ad enigmi, Breath of Fire 3 include anche una sezione di pesca.

Riuscirà Breath of Fire 3 a competere con Final Fantasy 7, ormai candidato a migliore RPG di sempre?



Gli RPG, la dieta principale per quasi tutti i sistemi di videogiochi dall'alba dei tempi, si sono a lungo fatti notare per la loro assenza sulla PlayStation. Ci sono stati alcuni giochi tattici prodotti da case americane o giapponesi quasi sconosciute, ma è stato solo con l'arrivo del mitico Final Fantasy 7 che l'Europa (e la PlayStation) hanno potuto gustare i frutti di questo particolare albero.

Da allora non solo si è avuta la notizia che Final Fantasy Tactics e Final Fantasy 8 usciranno nel '98/'99, ma due altre compagnie sono state più veloci della Square. I due RPG che si stanno attendendo sono Alundra (sviluppato dalla Climax, che ci ha dato il bel Landstalker per Mega Drive e Dark Savior per il Saturn) e Breath of Fire 3, della Capcom, e una cosa che le due compagnie di sviluppo hanno in comune è che sanno fare bene il loro lavoro. Per una volta siamo felici di vedere un gioco senza troppi fronzoli. Breath of Fire 3 è, senza dubbio, un tradizionale RPG giapponese. È ambientato in un mondo 3D isometrico (simile a Vandal Heart della Konami), nel quale potete muovervi liberamente, entrando nei villaggi alla ricerca di indizi, intraprendendo discussioni coi paesani in un buffo inglese. Di tanto in tanto salite di livello (guadagnando statistiche più elevate e nuove magie), e ci sono anche magie ed effetti magici, mostri da uccidere ed enigmi da risolvere. Breath of Fire 3 non ha pretese. Non vuole cercare di inventare qualcosa di nuovo e sicuramente avrete già visto tutto. Ciò che fa è



riproporvi degli schemi classici, ma con una bellissima trama e un vastissimo mondo da esplorare. La ragione per cui potete perdonare questo gioco per essere così poco originale è il fatto che gli RPG sono gli unici giochi in cui la trama svolge la parte più importante. Sicuramente aiuta usare un buon motore unito a una grafica in stile manga, ma è la trama che vi terrà incollati allo schermo. Questa, unita a enigmi intelligenti, vi trascinerà nel gioco, senza lasciarvi completamente bloccati al primo livello. La storia è troppo lunga per raccontarla in un articolo, ma il risultato della lunga sequenza introduttiva è che venite lasciati alle cure di due meschini ladri: Rei e Teepo. Questi vi rubano l'armatura e decidono che vi rendereste utili come apprendisti ladri. Tutto questo non sarebbe male se non fosse per il fatto che non siete umani. Per la verità siete dei draghi, attualmente trasformati in forma umana. Questa situazione però non durerà per sempre, e vi





No, sinceramente, non so cosa vogliate dire, ma verrò felicemente con voi... per spirito d'avventura.





La maggior parte dei nemici che incontrerete ha magie personali.



Dovrete trovare dei soldi per riuscire a entrare. Non c'è altro modo.







Imparare a controllarsi

Le battaglie nei giochi di ruolo possono facilmente confondere un principiante. Semplicemente menzionare vari livelli di abilità legati alla costituzione può far fuggire anche il più coraggioso. Fortunatamente, però, il sistema di Breath of Fire 3 è facile da usare e non è complicato come quello di altri giochi.



Con l'icona principale nel centro dello schermo potete scegliere qualsiasi tipo di attacco.



Nina è uno dei personaggi che vorrete far crescere, visto che ha alcune magie molto potenti.



Non riuscirete a vedere bene questa magia, ma credeteci: è fantastica quando riuscirete a lanciarla, ed è anche molto potente.



Quindi iniziate un combattimento che non potete vincere, e dopo un'inutile lotta...



...venite trascinati su questo treno. Che piani abbiano per voi poco vi interessa visto che...



... potete fuggire facilmente premendo velocemente destra e sinistra.





Eye Goo e Man Trap contro due ragazzini. Ah, ma abbiamo le spade.

Con l'avanzare del gioco le magie diventano sempre più complicate.





Considerando la sua taglia e la vostra, non è affatto strano.





ritrasformerete in drago in altre parti del gioco. Iniziate il gioco con poche proprietà e senza sapere cosa fare. Con l'esplorazione, la conversazione con gli abitanti e le sempre più frequenti battaglie, la vostra forza, insieme al vostro livello e alla vostra conoscenza, crescerà. Ci sono un paio di imperfezioni che possono risultare un po' irritanti. Una è il fatto che si perde un sacco di tempo ad andare in giro per cercare una particolare casa, persona, strada, ecc. Non si arriva mai al punto in cui la noia più totale prende piede, visto che c'è uno scontro ogni dieci metri, ma è piuttosto stancante. Più indizi sulle locazioni degli oggetti utili sarebbero stati graditi. Le battaglie (come spesso succede negli RPG), sono più un fastidio che una divertente variante. Finirete molto presto a premere i pulsanti il più velocemente possibile per far finire lo scontro alla svelta, invece di preparare delle tattiche.

Questo è un peccato, e ci piacerebbe che venissero studiate con maggior curaa. Infine, ed è solo un piccolo appunto, c'è la musica. È terribile, e non aiuta a creare nessun tipo di atmosfera. Il CD contiene diverse melodie che potrebbero essere state scritte da un gruppo di scimmie sorde. Sfortunatamente non c'è nessun modo per disattivarla ma, come si è già detto, è più una critica personale che un serio difetto. Breath of Fire 3 non può lasciare delusi. Non introduce nulla di nuovo, ma è memore di tutti gli RPG che si sono visti dal Super Nintendo in poi. La trama è avvincente, gli enigmi sono ben pensati, e il gioco è abbastanza vasto da essere una vera sfida per ogni fan del genere, il che, alla fin fine, è ciò che davvero importa.

Misteri d'oriente

Alcune volte, la traduzione da giapponese a inglese non riesce benissimo. Non che sia poi così grave, ma è davvero ridicola. Non solo, il gioco vi dà anche l'opportunità di scoprire il bizzarro senso dell'umorismo dei giapponesi.



Cos'è questo Tonto? Il piccolo Jimmy è intrappolato in fondo a un pozzo e sua mamma ha le doglie? C'è bisogno d'aiuto...



"Moo"? E la missione? E il gioco? "Moo"?



Be, non lo fareste anche voi se vedeste un piccolo e minaccioso drago verde?



Considerando lo stile, le opzioni del gioco sono davvero impressionanti.

Alla fine ce l'avete fatta, e avete visto che bei risultati?









Hanno appena rubato delle armature dal negozio, e non è stato niente di coraggioso o intelligente. Non rifatelo a casa, OK?

Campeggio per ragazzi

Per salvare il gioco, controllare il vostro livello o portare al massimo l'energia, è una buona idea accamparsi di tanto in tanto. Bella tenda, vero?





Accamparsi è utile per molte cose, come abbiamo detto prima.



BREATH OF FIRE 3	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Capcom
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Semplice e funzionale, anche se alcune magie sono davvero spettacolari. 80	Non ci è piaciuto molto... 45	Eccellente e con una buona curva d'apprendimento. Molto coinvolgente. 86	L'area di gioco è vasta e se siete degli appassionati di giochi di ruolo durerà molto a lungo. 85	85

IL GIUDIZIO Un bell'RPG senza fronzoli. Seriamente raccomandato per i fan di Final Fantasy 7.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

DISPONIBILE PER

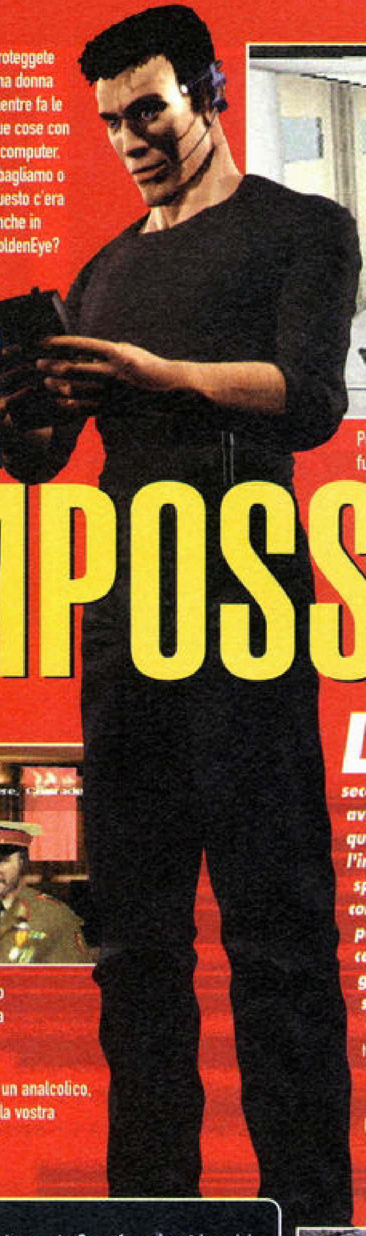
VERSIONE RECENSITA

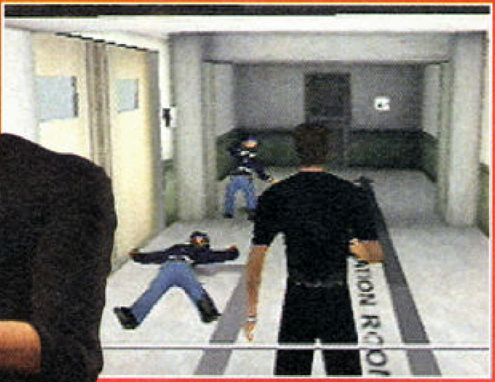
In origine il protagonista del film, Tom Cruise, aveva detto che voleva che nessuno venisse ucciso nel gioco. Niente da fare, Tom.





Proteggete una donna mentre fa le sue cose con il computer. Sbagliamo o questo c'era anche in GoldenEye?





Per fortuna la seconda guardia non reagisce mentre fate fuori la prima. Interessante...

MISSION: IMPOSSIBLE

È stato provato che è impossibile scalzare GoldenEye dal suo trono? Games Master si assume l'incarico di scoprirlo.



Il vostro ingegnoso mascheramento ha ingannato il tipo.



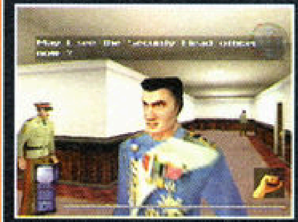
(A sinistra) Gradite un analcolico, o solo i dettagli della vostra missione, signore?

La vostra missione, Infogrames, se doveste decidere di assumervela, è di creare un gioco di spionaggio che superi GoldenEye. È fuori da secoli, perciò i vostri sviluppatori non dovrebbero avere problemi a eguagliarlo almeno sul piano qualitativo. La squadra l'avete. Usate l'intelligenza artificiale, il brivido dello spionaggio, un sistema di comando analogico, una console che fa meraviglie con la grafica in 3D e un punto di riferimento cinematografico coi fiocchi e cercate di venirne a capo. Sfortunatamente, se il gioco è da buttare non potrete dire di non saperne niente.

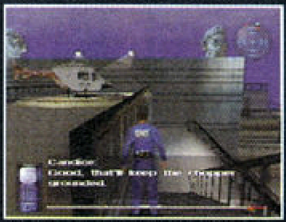
C'è voluto molto tempo, ma dopo la sostituzione del team degli sviluppatori, un completo rinnovamento del design e un ritardo che ha consentito di attuare dei miglioramenti quando è entrato in scena per la prima volta GoldenEye, finalmente è arrivato Mission: Impossible. Sfortunatamente, però, non passerà molto tempo e incapperete in qualche problema di giocabilità di cui neanche l'indomabile

CON CHE FACCIA!

L'ultimo grido nel campo delle attrezzature da agente segreto. Come fanno i vostri nemici a catturarvi se avete l'aspetto dei loro uomini? È il momento di usare il Face Maker.



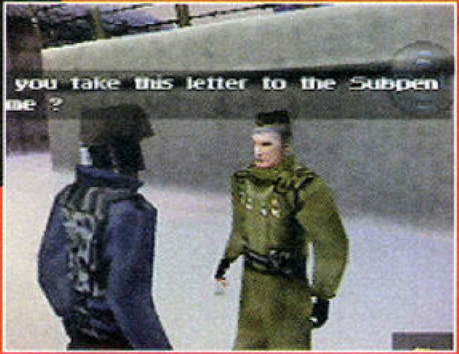
Chi avrebbe il coraggio di discutere con uno che ha tutte quelle medaglie?



Il tecnico delle riparazioni può andarsene in giro senza problemi, finché non impugna una pistola.



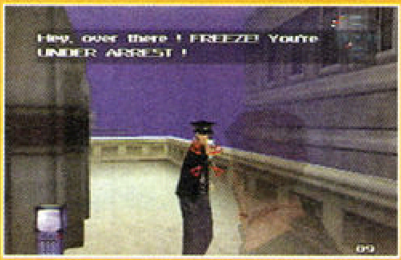
Basta che mettiate 'ski' o 'ov' alla fine di ogni frase e nessuno si accorgerà che non siete russi.



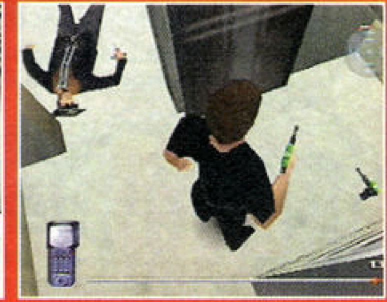
Prenderà la lettera. Assicuratevi di saltare nel furgone che userà. Vi porterà nel livello successivo e di un passo più vicini alla fine di questa missione.

FUOCO!

Mission: Impossible consente tiri di precisione. Premete il pulsante laterale a destra dopo aver selezionato un'arma, ed entrerete in una specie di modo in prima persona in cui vedrete un'immagine fantasma del vostro corpo. Con i pulsanti gialli potrete ora mirare qualcuno, zoomare leggermente verso di lui e anche muovervi da una parte all'altra per mitragliarlo, se necessario.



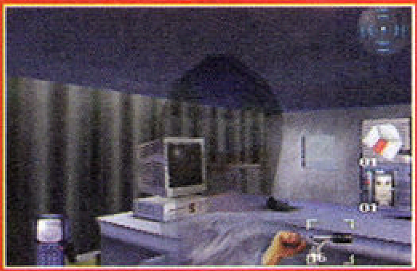






Questo tipo non rimarrà a lungo fuori combattimento, per cui svuotate tutto prima che si rifaccia vivo.

E se avessero Quake installato su tutti i loro computer per un combattimento all'ultimo sangue durante la pausa pranzo?



TASCHE PROFONDE

L'IMF deve essere ricorso a degli specialisti di confezioni per uomo per farvi delle tasche abbastanza spaziose da portarvi in giro tutta la roba di cui avete bisogno in missione.



8 – Lo scanner vi mostrerà dove sono gli oggetti che vi servono, e vi indicherà anche dove sono collocate le guardie.

7 – Il terminale portatile dà accesso all'elaboratore centrale, così la vostra squadra avrà qualcosa con cui gingillarsi.

6 – Se vi serve un codice per entrare in una certa porta, potete utilizzare questa telecamera digitale per avere un'inquadratura di una guardia che compone il suo codice, indicandovi così i numeri necessari.

5 – La maggior parte delle porte e dei cancelli necessita l'uso di qualche tessera di accesso, che alcune delle guardie che farete fuori lasceranno cadere.

1 – La ricetrasmittente permette ai membri della vostra squadra di mettersi in contatto con voi, e si metterà a lampeggiare quando potrete fare qualcosa con un elemento dello scenario, tipo una porta o un computer.

2 – L'ultima risorsa: le mani nude. Anche se siete travestiti le guardie non potranno ignorarvi se imbracciate un fucile.

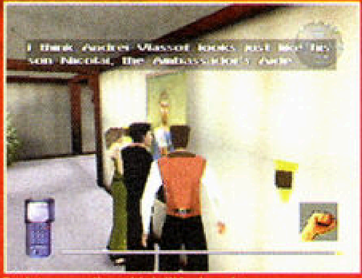
3 – Il lanciadardi fa molto meno rumore della pistola, il che significa che non attirerete attenzioni indesiderate. In più, non uccide nessuno che conti qualcosa al livello della CIA. Molto patriottico!

4 – Potrà sembrare un po' strano come arma, ma l'estintore tramortisce le guardie per un po'. A casa non provateci.

protagonista di Mission: Impossible potrebbe venire a capo. Il che è un peccato, perché qui ci sono diverse buone idee. Aggirarsi, schivare i riflettori, abbattere silenziosamente le guardie e smanettare con i computer è proprio quello che ci vuole. Potete anche assumere false identità, spruzzare vernice con bombolette spray sulle telecamere (di sicuro i nemici se ne accorgeranno quando i loro schermi diventeranno blu all'improvviso) e, più in generale, realizzare finalmente quel tipo di spionaggio e di sabotaggio furtivo che tutti sogniamo. E come se non bastasse, ci sono un sacco di nemici con cui vedersela ... di sicuro una ricetta da gioco classico. Qualcuno ha intrappolato questa potente giocabilità tra un antiquato e difficile sistema di comando e una grafica fuori moda, rendendo Mission: Impossible un grande piano non pienamente realizzato. L'intelligenza artificiale del nemico vi fa domandare come sia possibile che le potenze contro cui siete in campo siano considerate così pericolose... sono certamente irritanti, ma una minaccia per la sicurezza mondiale... Il pad analogico del Nintendo 64 sarebbe stato l'ideale per permettervi di aggirarvi furtivamente. È un peccato, quindi, che il vostro personaggio si muova con la grazia di un elefante, peraltro seguito da una telecamera poco convincente. I livelli stessi sono brevi e sostanzialmente noiosi. La parte più frustrante è quando morite, ricominciate da capo e vi tocca ripetere di nuovo una parte del gioco, con tutte le sue difficoltà. Se i livelli fossero stati più estesi, si sarebbero potuti installare dei punti di salvataggio lungo il percorso. In più, i livelli più noiosi sono all'inizio, il che non incoraggia la gente ad andare avanti a giocare. Il brivido dello spionaggio (e ora che abbiamo provato a giocare con roba tipo Metal Gear Solid e Commando sappiamo quanti brividi può dare) è penalizzato da un'intelligenza artificiale limitata e da un sistema di comando che invece di valorizzare il gioco fa sì che dobbiate continuare a combattere contro di lui. Non sarebbe tanto male se almeno la grafica fosse bella come quella di GoldenEye. Al contrario, sembra già datata. Le immagini confuse, la scarsa di definizione a distanza e un'animazione modesta vi fanno domandare cosa esattamente abbiano fatto gli sviluppatori in questi mesi. Mission: Impossible non è semplicemente all'altezza della campagna pubblicitaria da cui è circondato. Ha sicuramente degli aspetti positivi, ma sono oscurati da alcune pecche sostanziali a cui sarebbe stato opportuno rivolgere l'attenzione. Se acquistandolo vi aspettate un Metal Gear Solid o un gioco che superi GoldenEye 007 andrete incontro a una grossa delusione. Il gioco premia in parte la tenacia (alcuni degli ultimi livelli sono più validi), ma è abbastanza per farvi desiderare di affrontare un sistema di comando ostico e molte imperfezioni? A voi la scelta. Questa recensione si autodistruggerà entro cinque minuti...



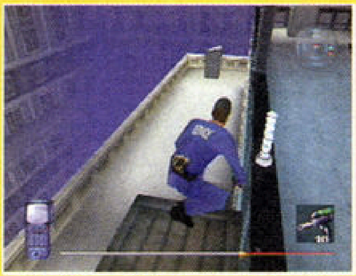
Così disattivate il pavimento elettrificato.



Parlate con gli ospiti dell'Ambasciata per passare un po' il tempo.

MISSIONE FALLITA...

La vostra missione sarebbe molto più facile se non ci fosse gente che continua a intromettersi sparandovi addosso o tendendovi trappole. Ecco alcuni modi in cui questi malvagi (tutti presi a dominare il mondo o a fare qualcosa di altrettanto scontato) possono fare della carriera di una spia l'incubo che è.



La cima del muro è difesa da un raggio laser. Usate questo arnese se non volete finire fritti.



La misteriosa signora in rosso. È un'assassina che vi verrà dietro nel gabinetto. Fatela fuori!



È dura evitare le parti elettrificate del pavimento con il sistema di comando offerto da Mission: Impossible.



Casse esplosive. Stateci troppo vicini, e sarà peggio per voi.

MISSION: IMPOSSIBLE

VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	1
DA	Infogrames
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA – Immagini confuse, povere di dettagli e un sistema molto lento. **60**

SONORO – Pieno di effetti, ma niente che crei veramente la necessaria atmosfera di tensione. **63**

GIOCABILITÀ – Buone idee penalizzate da un'esecuzione e un sistema di comando molto limitati. Non è come dovrebbe essere. **69**

LONGEVITÀ – I livelli più difficili sono una vera sfida, ma ha numerosi difetti. **69**

GLOBALE 69

IL GIUDIZIO *Mission: Impossible avrebbe dovuto essere uno dei giochi migliori per N64. Non ha soddisfatto le aspettative.*



Ci sono sapori che non invecchiano mai.



PlayStation Platinum.

I grandi classici che hanno fatto storia.
(Anche il prezzo e' quello di una volta.)

Oltre 500 video games.



LA GUIDA

LA MIGLIORE, PIÙ GRANDE E COMPLETA GUIDA AI VIDEOGIOCHI!

presenta...

LE NUOVE CONSOLE

Sono in arrivo nuove, strabilianti, tecnologie. Parliamo di Dreamcast, di PlayStation 2, di Nintendo 64DD, di Project X e di accessori per i PC. Games Master fa il punto della situazione...



La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito



IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+CD L. 14.900

Videogiochi Futuro

Sembra che il mondo dei videogiochi sia in grande fermento. Project X, Dreamcast, PlayStation 2 e tante altre meraviglie. Quali console ci delizieranno nel 2000? Vediamo un po'...



Dreamcast

Dopo un paio di anni sfortunati con il Saturn, questa volta Sega deve farcela...



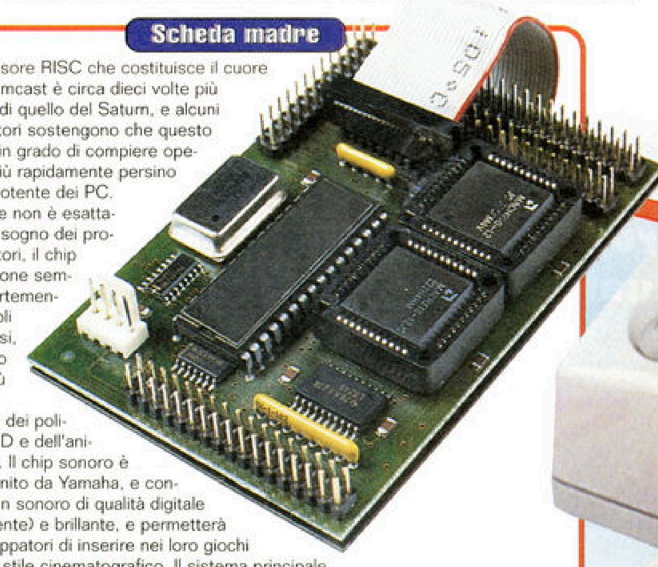
Dei round di qualificazione delle console, Sega ne ha pareggiato uno e persi due. Uscita sconfitta dalla competizione a 8 bit contro Nintendo, è riuscita a pareggiare nella gara dei 16 bit. È seguita quindi un'altra dura sconfitta nell'arena dei 32/64 bit, nel momento in cui il Saturn non è riuscito a primeggiare sulla Playstation e il Nintendo 64.

Ora che sta per cominciare la vera competizione, però, Sega ha un asso nella manica. Il Dreamcast è destinato a essere una console della prossima generazione, come i suoi avversari PlayStation 2 e 64DD. Ha avuto la sua parte in termini di circolazione di notizie ufficiose e di cambiamenti di nome, ma ora che si conosce la verità chiunque sarà costretto ad ammettere che Sega ha in mano un cavallo di razza. Sega è anche la prima fra le grandi case di sviluppatori a rendere nota la data di uscita della sua nuova console. Gli appassionati giapponesi potranno mettere le mani su questo prodotto dell'ultimissima generazione per il Natale di quest'anno, mentre il lancio americano dovrebbe seguire più avanti nel 1999. Ancora una volta l'Europa viene lasciata in attesa, con una data di uscita che si può tentare di prevedere per il Natale dell'anno prossimo. Possiamo aspettarci peraltro che la data slitti fino ai primi mesi del 2000. Dovrebbe però valere la pena attendere, visto che sviluppatori di tutto il mondo si stanno gettando in una febbrile attività lavorando su nuovi giochi e convertendo alcuni classici allo scopo di renderli disponibili in tempo per le date di uscita in USA e in Europa. Dal momento che il Dreamcast è molto simile a un bel PC, il lavoro di conversione di tutti i vari fantastici giochi per PC per questa console dovrebbe risultare relativamente limitato, il che comporterà una riduzione dei costi di sviluppo e (speriamo) anche una riduzione del costo dei giochi. Con il passare delle settimane viene annunciato un numero sempre crescente di titoli per il Dreamcast, e sempre più sviluppatori vengono ingaggiati per dare il via al loro lavoro. Sembra che Sega stia facendo di tutto per ovviare al problema che ha penalizzato il Nintendo 64 dal suo lancio, cioè la scarsità di giochi importanti.



Anche se questo completo non vincerebbe premi sulle passerelle di Parigi, quando lo vedrete in azione sarete impressionati dai favolosi livelli di animazione e dalla generale brillantezza del demo.

Scheda madre



Il processore RISC che costituisce il cuore del Dreamcast è circa dieci volte più potente di quello del Saturn, e alcuni sviluppatori sostengono che questo chip sia in grado di compiere operazioni più rapidamente persino del più potente dei PC. Anche se non è esattamente il sogno dei programmatori, il chip in questione semplifica fortemente i calcoli complessi, rendendo molto più facile la gestione dei poligoni in 3D e dell'animazione. Il chip sonoro è stato fornito da Yamaha, e consentirà un sonoro di qualità digitale (ovviamente) e brillante, e permetterà agli sviluppatori di inserire nei loro giochi effetti in stile cinematografico. Il sistema principale utilizza 16 MB di RAM, il che significa che il Dreamcast sarà in grado di controllare con facilità anche i giochi che impegnano maggiormente la memoria. Sparatutto in 3D, giochi di strategia in tempo reale, avventure giganti e giochi di ruolo non faranno più venire il mal di testa agli sviluppatori.

Joypad



A una prima occhiata, il joypad del Dreamcast sembra il pargolo mutante del pad del Jaguar della Atari. Ha qualcosa di fastidiosamente plastico. In ogni caso, con quattro pulsanti, due tasti laterali tipo grilletto e comandi analogici e digitali incorporati, c'è molto meno da dire che non sul mostro Atari a 15 pulsanti. C'è anche uno spazio per inserire una scheda Visual Memory System per salvare i giochi e mettere in atto qualche altro trucchetto. Chi ha visto un pad analogico per Saturn noterà anche una certa somiglianza nelle linee di base. Non si sa ancora se Sega inserirà una periferica vibrante come quelle per Nintendo 64 e PlayStation, ma noi speriamo di sì.

Cosa c'è dentro?

Sega è rimasta seccata dal fatto di ritrovarsi seconda dietro Sony, per finire poi al terzo posto nella nostra attenzione dopo l'uscita del Nintendo 64. Per la sua grande rivincita su questi due giganti, Sega si è alleata con alcuni nomi veramente grossi.

Ingressi

I quattro ingressi per joypad sul lato abilitano il Dreamcast al più folle utilizzo a più giocatori. Immaginatevi incontri di calcio a quattro giocatori, o qualche scontro all'ultimo sangue veramente teso con Quake 5 o qualsiasi altra cosa sarà fuori al momento del lancio. I giochi di corsa ne trarranno sicuramente vantaggio, e un'azione impressionante sul piano della grafica è garantita, dal momento che il Dreamcast può sparare sullo schermo con facilità qualche milione di poligoni.

Windows CE

Il sistema operativo WinCE rappresenta il motivo per il quale così tanti sviluppatori stanno impegnandosi sul Dreamcast. Il sistema semplifica fortemente la conversione per la nuova console Sega di qualsiasi gioco per PC esistente. Alcuni sviluppatori sono riusciti a ultimare il lavoro di conversione di un gioco in una settimana. Questo sistema permette inoltre di programmare i giochi simultaneamente per PC e Dreamcast, riducendo i tempi e i costi dello sviluppo.

Modem



Avreste dovuto vivere nelle zone più remote nascoste dell'Amazzonia per non accorgervi dell'impatto che ha avuto Internet su tutto il globo. Alla Sega non trascurano questo aspetto: per mezzo di una piccola apertura sul retro dell'apparecchio potrete inserirvi sulla rete telefonica ed entrare a far parte di una nuova generazione di giocatori cibernetici. Questo vuol dire che potrete combattere all'ultimo sangue contro qualcuno che sta seduto davanti al monitor in America, o magari cimentarvi in un torneo mondiale di Virtua Fighter 3 per scoprire il combattente più tosto dalla quiete del vostro salotto. Il potenziamento dei servizi on-line farà sì che in un immediato futuro possiate fare i vostri acquisti via Dreamcast, o persino accedere ai servizi bancari e alla posta elettronica attraverso la vostra console. Sono comunque le potenzialità di gioco on-line a delineare prospettive davvero entusiasmanti.

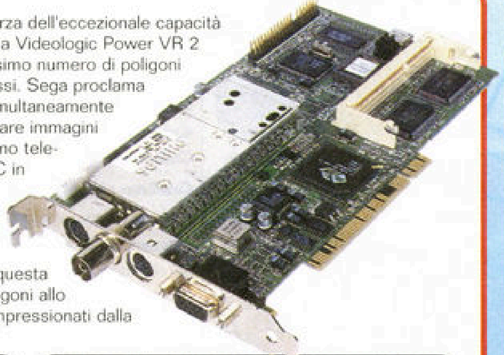


Lettore di CD



Nel tentativo di evitare la pirateria, Sega fa uso di CD esclusivi che ospitano circa una volta e mezzo la quantità di dati contenuti in un disco normale, come quelli utilizzati dalla PlayStation. Questo potrebbe anche comportare da parte di Sega un maggior controllo sulla qualità dei giochi che verranno pubblicati, visto che, almeno in teoria, nessuno dovrebbe essere in grado di utilizzare il suo speciale CD senza autorizzazione. Il Dreamcast utilizza un lettore 12X che è sei volte più veloce di quello della PlayStation, e ha 16 MB di RAM. Se gli sviluppatori ci sapranno fare, i tempi di caricamento dei giochi risulteranno sensibilmente abbreviati.

Grafica 3D



È questo l'animale misterioso che costituisce la forza dell'eccezionale capacità grafica a 3D del Dreamcast. Si tratta di una scheda Videologic Power VR 2 finalizzata esclusivamente al controllo di un vastissimo numero di poligoni e alla realizzazione di un sacco di trucchetti con essi. Sega proclama che questo sistema sarà in grado di controllare simultaneamente tre milioni di poligoni sul video. Potrà inoltre generare immagini 640x480 ad altissima risoluzione sul vostro schermo televisivo, il che lo rende pari ad alcuni fra i migliori PC in circolazione. Questo dovrebbe rappresentare un significativo progresso rispetto alle immagini sfocate che avete visto con il Nintendo 64. Grazie a questo fantastico pezzetto di silicio potrete inoltre dimenticarvi la nebbia. Per dirla in due parole, questa è vera potenza computerizzata di controllo dei poligoni allo stato puro, e non potrete fare a meno di essere impressionati dalla qualità della grafica che produce.





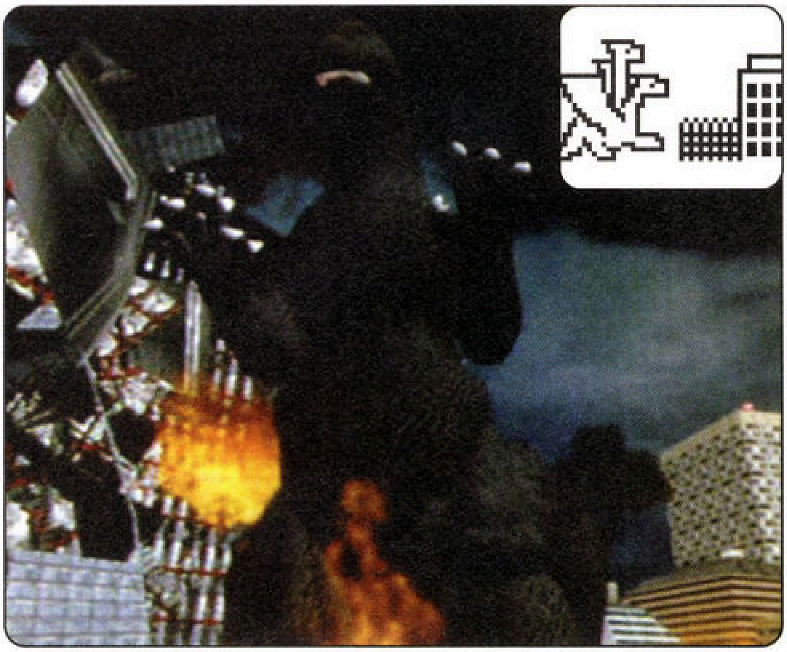
Visual Memory System

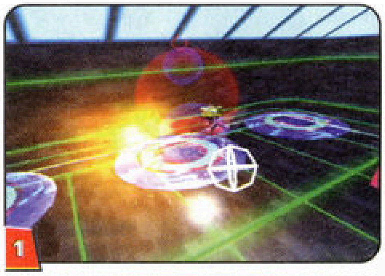
La memory card del Dreamcast funziona anche da console tascabile indipendente. Il suo primo gioco, Godzilla, è già stato pubblicato in Giappone. Non solo potete salvare i giochi sulla memory card, ma avete anche la possibilità di collegarne due tra loro per scambiare informazioni (punteggi massimi, impostazioni dei veicoli personalizzati, forma dei percorsi, ecc.). Dal momento che l'unità dispone di un piccolo schermo, potrebbe avere un sacco di usi veramente interessanti se collegata con il Dreamcast. In un gioco basato su Alien il Visual Memory System potrebbe trasformarsi nel vostro scanner. Nei picchiaduro avrete la possibilità di immagazzinarvi dei combo o delle mosse, e di richiamarli nel mezzo di uno scontro. Aspettatevi di veder uscire un gran numero di cartucce stile Game Boy per questo dispositivo.

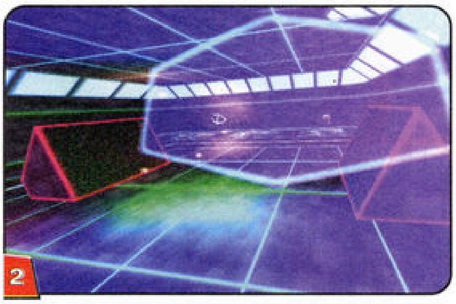


Godzilla

Il Dreamcast non uscirà ancora per un po', ma Sega sta già mostrando le potenzialità della combinazione Dreamcast - Visual Memory System. Il gioco per VMS Godzilla è una roba in stile Tamagotchi che presenta alcuni extra se collegate fra loro due unità VMS. In ogni caso, quando la versione per Dreamcast verrà pubblicata (in contemporanea con l'uscita della console) avrete la possibilità di collegarvi la vostra scheda VMS per ampliare il gioco con nuovi livelli e nuovi personaggi. Avrete anche modo di trasferire al gioco il mostro che avrete allevato, lasciandolo libero di calpestare edifici e cittadini per tutta Tokyo.





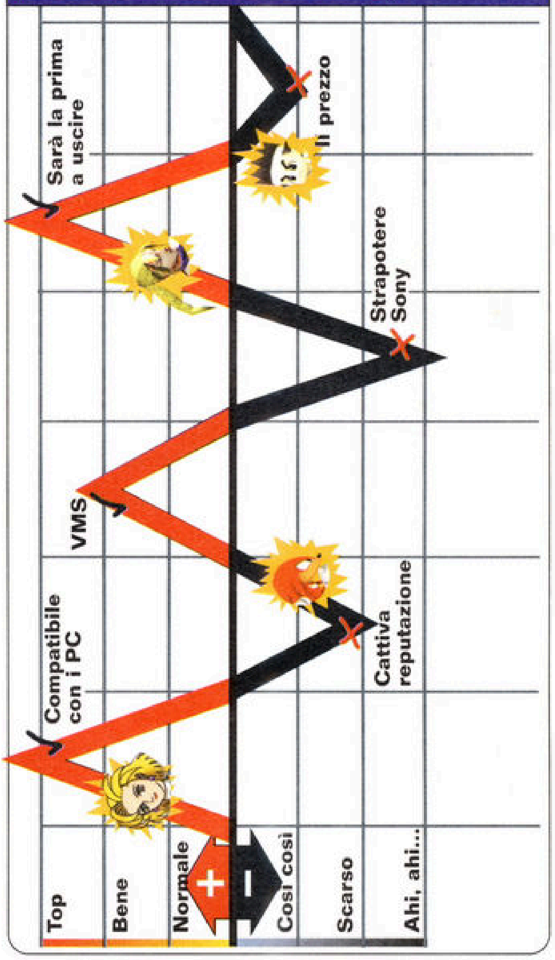






(1) Questo demo di un futuro gioco sportivo ancora senza un titolo beneficia delle possibilità grafiche della macchina. (2) Una piena trasparenza non rappresenta un problema per il Dreamcast, diversamente che per il Saturn. (3) Con un chip sonoro a 64 canali, le esplosioni faranno letteralmente tremare il pavimento. (4) La scheda Power VR vi permetterà di assistere a scene impressionanti.

Che successo avrà? Le nostre previsioni



Roba tecnica
Date un'occhiata a questi dati

Processore: chip Hitachi 200 MHz SH4 RISC

Non è un comune chip per PC, ed è in grado di svolgere determinate funzioni a una velocità fino a quattro volte maggiore rispetto a un Pentium 2 266 MHz. È pari a una scheda da sala giochi modello 3 (Virtua Fighter 3, Sega Rally 2).

Memoria: 16 MB di RAM

Il Dreamcast contiene la stessa quantità di memoria RAM della maggior parte dei PC da gioco attualmente disponibili. Nel passato, le console si sono trovate in difficoltà alle prese con giochi di strategia in tempo reale come Red Alert o Civilization 2. È interessante notare che la PlayStation ha 2 MB di RAM.

Grafica: chipset Power VR 2

Avete visto tutte le favolose schermate dei giochi 3Dfx in GamesMaster, no? Beh, il Dreamcast fa ancora meglio, perché dispone di questo hardware per la grafica 3D di seconda generazione incorporato. È in grado di competere praticamente con qualsiasi sistema da sala giochi. Tre milioni di poligoni alla volta sullo schermo è quanto promette Sega. Può generare sul vostro schermo televisivo immagini 640x480 ad alta risoluzione e ridefinirle alla velocità di 60 fotogrammi al secondo.

Sonoro: Scheda audio Yamaha RISC a 32 bit

Fornisce suono e musica di qualità digitale e può produrre con facilità effetti sonori digitali (riverbero delle esplosioni, ecc). È anche in grado di controllare effetti sonori tridimensionali per gli impianti stereo sorround.

Modem: 33,6 Kps di serie

Sega sostiene di essere all'opera per creare una nuova rete di server in tutto il mondo, allo scopo di fare del Dreamcast il primo sistema di gioco on-line. Con le compagnie telefoniche tuttora contrarie a imitare il modello americano di chiamata locale gratuita per tutti i numeri, compresi i server on-line, ciò potrebbe portare a qualche bolletta telefonica salata e a doversi inventare scuse allucinanti. Il modem del Dreamcast sarà aggiornabile.

Via ai giochi!

Ogni settimana arrivano nell'ufficio di GamesMaster dettagli su potenziali giochi per il Dreamcast. Ecco qui qualche prudente ipotesi su ciò con cui potrete giocare con la nuova console Sega nel giro di pochi anni. Abbiamo escluso prodotti ovvi come Sega Rally e VF3.

Sviluppatori	Le aspettative di GM	Dettagli di sviluppo
Acclaim	*Acclaim Sports* (95%)	I più incomprensibili sport americani come il football americano, il baseball e probabilmente solo il basket a consolarci. Perché non fanno invece un gioco di calcio veramente ben fatto ad alta risoluzione?
Acclaim	***Turok 3* (75%)**	**Armi pazzesche e livelli massicci, ma questa volta senza lo scarso sistema di comando e con qualcosa di più che un occasionale dinosauro da massacrare. Alla Iguana US lo stanno già preparando.**
Acclaim	*WWF OAP Edition* (80%)	Tizi in calzamaglia che si danno un sacco di improbabili legnate. Sarà un gioco enorme, e dovrebbe avere un aspetto brutalmente realistico.
Activision	*Trinity* (70%)	Lo sparatutto in 3D di Id è ancora in fase di progettazione, ma possiamo calcolare che sarà ultimato per la data di lancio del Dreamcast negli USA, l'anno prossimo. Non c'è alcun dubbio: questo gioco diventerà molto popolare.
Activision	*Pitfall* (65%)	Ci riusciranno? Questa volta dovrebbero farcela a creare un platform in 3D decente con questa vecchia gloria.
Capcom	*Street Fighter 3 EX Alpha Plus Championship* (89%)	Sarà completamente tridimensionale e avrà tutti i personaggi del mondo di Street Fighter (fatta eccezione per la gang del film Street Fighter). Sarà interessante, malgrado la contemporanea pubblicazione di Tekken 4 da parte di Sony.
Capcom	***Resident Evil 4* (87%)**	**La cosa più terrificante che sia mai capitata in una console. La grafica realistica potrebbe veramente determinare una pesante censura del gioco. Ci sono più personaggi, più zombi e più sangue. Avanti così!**
CodeMasters	*Micro Machines DC* (82%)	Macchine piccole ma favolosamente dettagliate corrono su percorsi vasti e altrettanto dettagliati. Probabilmente per otto giocatori, se conosciamo bene CodeMasters: potete aspettarvi che utilizzino il VMS per salvare i veicoli a disposizione.
CodeMasters	***TOCA 3* (87%)**	**Le macchine sono così realistiche che dovrete chiamare l'ACI se avrete un incidente. Sarà dotato di uno speciale dispositivo che emetterà fumi di scappamento dal joypad mentre giocate. Questo si chiama realismo.**
Eidos	*Commandos 2* (69%)	Uno dei migliori giochi di strategia per PC in assoluto funzionerà benissimo sul Dreamcast. Utilizzerete il VMS per immagazzinare le unità speciali. I nuovi scenari comprenderanno la guerra del Golfo e la guerra fredda.
Eidos	*Euro 2000 Soccer* (75%)	Un biglietto di ingresso al prossimo grande torneo internazionale di calcio. Ottima grafica ma modesta giocabilità, se vogliamo basarci sui loro ultimi sforzi.
Core Design	***Tomb Raider 5* (77%)**	**L'amabile Lara è stata fino a oggi solo un mito per i giocatori Sega. Secondo Core, l'accordo di esclusiva di Sony non prevede un nuovo apparecchio Sega, perciò TR5 potrebbe essere in arrivo. Aspettatevi di vedere Lara al suo meglio sul prodotto Sega della prossima generazione.**
Electronic Arts	*FIFA 2000* (99%)	Sapete già cosa aspettarvi. Ci saranno tutti i calciatori del mondo, avranno meno l'aspetto di masse di poligoni e più quello dei loro modelli reali. Forse non sarà geniale, ma venderà un sacco.
Electronic Arts	*Need for Speed 5* (80%)	Grandi macchine su grandi strade a grande velocità, condite da un realismo senza pari. 400 macchine e 200 circuiti, più un editor delle piste.
Electronic Arts	*Wing Commander 7* (78%)	Gli sviluppatori di Origin rinunceranno a pretendere che questo sia un videogioco, e si limiteranno a darvi una copia del film con dentro una copia gratis di Space Invaders per finire di giocare mentre scorrono i titoli... o no?
Fox Interactive	*X-Files* (5%)	I cari Mulder e Scully scoprono che gli alieni non esistono, e vengono trasferiti alla stradale a distribuire multe per divieto di sosta.
Fox Interactive	*Alien Vs Predator 2* (87%)	Divertimento e gioco a base di toraci che scoppiano, volti avvinghiati da tentacoli e schizzi di acido da parte dell'animaletto preferito da Ripley. In più, un nuovo motore 3D e un sacco di effetti speciali impressionanti alla Predator.
Gremlin	*Actua Soccer* (85%)	Non poteva esserci un FIFA senza un Actua a contendergli il primato. Potrebbe essere migliore ma non venderebbe altrettanto...
Interplay	*Die By The Sword* (79%)	Interplay ha rivelato solo questo gioco per gli utenti di Dreamcast, ma ha in serbo altri progetti segreti.







Nuovi giochi p

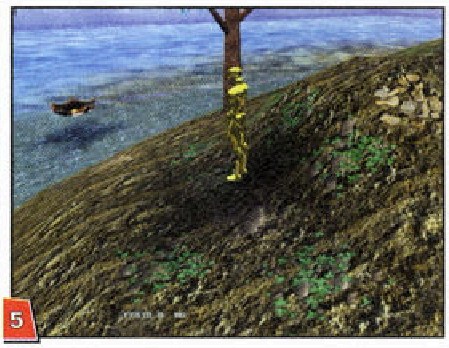
Svelati a Games Master due sconvolgenti da NEC Home El

A sorpresa, i primi giochi annunciati per Dreamcast non sono prodotti Sega. L'onore è toccato a Kenji Eno della Warp, che ha inaugurato la nuova generazione del software con l'affascinante avventura cinematografica D2. Ora è la volta di NCE HE, una casa produttrice di giochi che tende a lavorare a stretto contatto con Sega.
Seventh Cross e Sengoku Turb sono i suoi primi due titoli per la nuova ultratecnologica console Sega, ed entrambi i giochi traggono vantaggio in diversi modi dalle incredibili possibilità del Dreamcast. Seventh Cross è una 'simulazione di vita' in tempo reale che mette in scena un complesso sistema di evoluzione, mentre Sengoku Turb è un classico RPG di avventura, pieno zeppo di personaggi poligonali graziosi e coloratissimi. NEC HE ha recentemente deciso di abbandonare il lavoro di sviluppo per PC per concentrarsi maggiormente sul design di giochi per Dreamcast; i suoi primi due titoli sono

Seventh Cross

1-3: Le riprese subacquee sono molto belle. Come effettivamente si piazzeranno in termini di giocabilità non si sa ancora (saranno convincenti come quelle di Super Mario 64?). 4-6: Come potete immaginare, la telecamera offre inquadrature da ogni angolazione, e deve farlo allo scopo di abbracciare le vaste distese degli ambienti naturali disponibili. 7-8: La quantità di personaggi che potrete allevare è impressionante: trafficare con il loro DNA e nutrirli sono gli unici modi per fare di loro delle macchine da combattimento fredde e spietate. 9: L'indicatore sullo schermo è basilare (al momento ha l'aspetto di una semplice bussola) ma dovrebbe essere diverso nella versione finale.

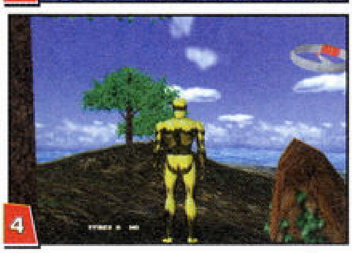

2


5


1

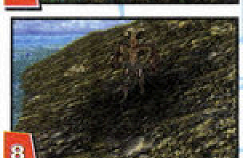

3

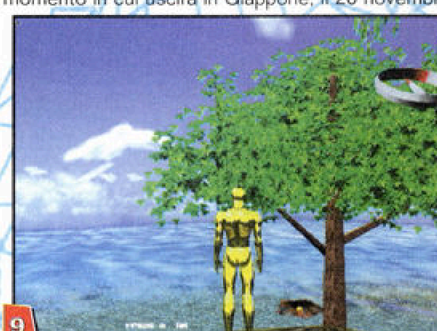

6


4

Si tratta di un gioco di simulazione di vita, in cui la vostra sfida consiste nel far crescere un personaggio, nell'ambito di un ambiente ostile e inospitale, fino a diventare un grande predatore.
Per cominciare, definite il DNA del vostro personaggio su una matrice quadrata 10x10, utilizzando blocchi di diverso colore. Ogni colore fa riferimento a una caratteristica specifica: bianco per l'intelligenza, rosso per l'aggressività e altri colori per la forza o la velocità... Dovete mescolare questi colori allo scopo di creare un personaggio ben equilibrato che disponga dei mezzi genetici per sopravvivere.
Definito il DNA, il vostro personaggio appare sotto forma di un embrione, che necessiterà di elementi di base per il suo nutrimento, ma una volta raggiunte le dimensioni di un organismo adulto avrà bisogno di cibi più 'sostanziosi' (carne!) e dovrà uccidere per sopravvivere. Il tipo di attacco che il vostro personaggio utilizzerà contro le altre creature dipenderà dalla struttura del suo DNA, così come anche le diverse varietà di cibo che cercherà. Sul piano grafico l'ambiente circostante è ancora decisamente povero (non c'è ancora molto dentro), ma la qualità della copertura dei poligoni è altissima (date solo un'occhiata ai riflessi creati sul personaggio color oro di queste schermate). Anche i livelli acquatici offrono alcuni ottimi effetti di trasparenza, che danno veramente un'idea del balzo compiuto in termini visivi dal Saturn al Dreamcast. In definitiva, Seventh Cross sembra davvero la simulazione di vita definitiva; sapremo la verità nel momento in cui uscirà in Giappone, il 20 novembre.


7


8


9

er Dreamcast!

nuovi titoli ectronics!



nelle mani di un team che ha già esperienza nello sviluppo in Power VR. Visto che la tecnologia del Dreamcast è simile a quella di un PC, da questa gente ci si possono ragionevolmente aspettare grandi cose. Da quanto abbiamo visto del loro lavoro, nessuno dei giochi NEC HE rappresenta una rivoluzione sul piano concettuale o su quello della grafica. Tuttavia, i giochi mostrano chiaramente quali cose incredibili il Dreamcast sia in grado di fare con i poligoni in tempo reale...

Sengoku Turb


1


2


3

Questo RPG d'azione, atteso in Giappone per la fine dell'anno, presenta la classica trama 'astronave precipita su pianeta misterioso dove gatti e pecore sono in guerra tra loro'. Il personaggio di cui avete il comando è una ragazzina di nome Jino-Chan, membro dell'equipaggio dell'astronave. I gatti si convincono che Jino-Chan è il messia, e decidono di mettersi ai suoi ordini... Se è vero, da una parte, che in questo periodo ci sono un sacco di giochi che offrono scene in computer grafica splendidamente animate inserite nell'azione in tempo reale, vi sarete anche probabilmente accorti anche del fatto che è dannatamente difficile riuscire a riconoscere questi personaggi accattivanti nel momento in cui vengono lanciati nell'azione di gioco vera e propria.
La quantità di poligoni generalmente si riduce molto, per cui non hanno mai lo stesso aspetto. Per ovviare a questa differenza di qualità grafica, il team di sviluppo di Sengoku Turb ha deciso di dare vita a una specie di 'generatore di filmati'. In sostanza hanno sostituito le tradizionali scene in computer grafica con sequenze in tempo reale con gli elementi grafici poligonali del gioco. Sengoku Turb offrirà diverse possibilità di sviluppo, in ognuna delle quali saranno presenti diversi personaggi non controllabili, e il generatore di filmati utilizzerà diversi parametri per aggiornare la scena. Il sistema del gioco sembra rimanere in linea con il modello classico del gioco di ruolo d'azione.
Le scene di battaglia si alternano a fasi di ricerca, e nel corso della sua impresa Jino-Chan ha modo di aumentare la sua esperienza e di incontrare un mucchio di personaggi diversi. Oltre che azzuffarsi in prima persona, può anche dare degli ordini ai personaggi al suo seguito, ma dovrete assicurarvi che dia gli ordini giusti, o andrete incontro a un ammutinamento poligonale...


4


5


6


7


8


9

1: Gli strani occhi di Jino-Chan non ci piacciono, ma non è male nella sua tenuta da comandante dei gatti. 2: Conosce il linguaggio dei gatti? 3-4: Lo scenario e i personaggi mantengono la loro brillante qualità ad alta definizione sia a distanza che da vicino. 5-6: Ci sono già un sacco di persone da incontrare e con le quali interagire in questo mondo misterioso di gatti che odiano le pecore. Come negli RPG tradizionali, più gente combattete e sconfiggete, più aumenta la vostra esperienza. 7: Qualsiasi cosa abbia un aspetto lanoso è malvagia in Sengoku Turb. 8: Il generatore cinematografico crea deliziose sequenze narrative. 9: Modificate la visuale per esplorare l'orizzonte.

64DD L'espansione definitiva di Nintendo



Fin dagli esordi del Nintendo 64 si è parlato del 64DD. Veniva rimandato, poi se ne parlava di nuovo fino a nuovi rinvii. Le sue potenzialità sono sbalorditive. I suoi giochi potrebbero essere anche meglio, ma vedremo mai l'hardware? Facciamo un tuffo nella sua storia...

Quanti sono quelli che si ricordano del 'Project Reality' del 1995? Oh, ben pochi. Era il nome provvisorio della rivoluzionaria console a 64 bit di Nintendo: il Nintendo 64.
Stranamente, più o meno nello stesso periodo Nintendo stava lavorando anche a un apparecchio gemello: il 64DD. Tuttavia, questi due fantastici prodotti di hardware (N64 e 64DD) hanno percorso strade incredibilmente diverse. Tanto per cominciare, in tre anni il 64DD ha a malapena visto la luce, mentre il Nintendo 64 ha riscosso un massiccio successo in America e in Europa. Effettivamente, se non fosse stato per una sua breve apparizione allo Space World Show dello scorso anno in Giappone, si potrebbe quasi credere che il 64DD appartenga al mondo delle favole. Quest'anno, tuttavia, siamo più vicini che mai al 64DD. Avendone in un primo momento fissata l'uscita per lo scorso giugno (era la prima volta che il prodotto si vedeva assegnare una data di pubblicazione più o meno definitiva), Nintendo si è spinta tanto oltre da rendere noti i suoi giochi di lancio: un insolito trio composto da Talent Maker, Picture Maker e Polygon Maker. Come era facilmente prevedibile, però, il lancio è nuovamente slittato in avanti, questa volta a una data imprecisata del 1998. È stato questo l'ultimo rinvio del 64DD. Le sue potenzialità sono fuori discussione. Come Geri delle Spice Girls, è lontano dai riflettori ma riesce ancora a monopolizzare le prime pagine. Cosa è in grado di fare? Andate avanti a leggere...

Mostra cosa sai fare!



Sul fondo del vostro N64 potrete notare un'apertura mobile con scritto sopra 'Ext'. Trovata? È proprio qui, ingegnosamente, che si infila il 64DD.

È questo, dunque, il futuro che ci aspetta. I dischetti del 64DD (che come vedete hanno l'aspetto di grossi floppy disc) hanno una capacità di 64 megabyte, e ogni disco è completamente scrivibile per metà. Che significa? Beh, tanto per cominciare potete salvare quantità enormi di dati sul dischetto, perché 64 megabyte vuol dire OTTO volte la capacità della vostra cartuccia Super Mario 64. Quel che più conta però è questo aspetto della scrivibilità, che significa che mentre giocate il gioco può cominciare a diventare completamente unico. Nintendo, per esempio, parla della possibilità di rendere disponibile su un disco del 64DD un editor dei tracciati di F-Zero X sei mesi dopo la pubblicazione della cartuccia F-Zero X. Questo vuol dire che potrete caricare la cartuccia F-Zero e poi utilizzare l'editor dei tracciati sul disco del 64DD per creare percorsi di gara completamente nuovi. Una volta soddisfatti della pista, avrete quindi la possibilità di trasferirla sul dischetto, in modo da poter caricare e riutilizzare il percorso da voi creato (o crearne uno nuovo) ogni volta che giocate con F-Zero X.



Attenzione, però! I dischi del 64DD non servono soltanto per alloggiare aggiunte ed extra. Sul disco c'è uno spazio così vasto da renderlo in grado di ospitare un gioco di dimensioni otto volte maggiori di quelle di Super Mario 64. In realtà, la stessa Nintendo ha già annunciato che ci saranno uno Zelda su cartuccia e uno su disco. Questo, in sostanza, significa che gli sviluppatori potranno percorrere tre strade: cartuccia, cartuccia e disco, disco. La scelta del disco significherebbe anche un taglio alle spese di sviluppo e di lavorazione. Se infine volete altre buone notizie... i dischi del 64DD sono tre volte più veloci dei CD, per cui i tempi di caricamento saranno nettamente ridotti.

Il presidente della Nintendo giapponese Hiroshi Yamauchi aveva una volta dichiarato che il 64DD avrebbe avuto un modem che lo avrebbe abilitato al collegamento in rete stile PC. Sfortunatamente allo stato attuale non c'è nulla del genere. In ogni caso, ciò che non manca al 64DD è un orologio interno in tempo reale. Questo significa che se state giocando con un RPG e vi interrompete durante una scena notturna, quando ci ritornerete il giorno dopo sarà di nuovo giorno nel gioco. In un mondo più complesso, provate a immaginare di camminare attraverso una foresta lasciando le vostre impronte, e poi di ritornare al gioco una settimana più tardi per scoprire che la foresta è coperta di neve e che le vostre impronte non esistono più. È un concetto affascinante: un mondo virtuale regolato da un orologio in funzione 24 ore su 24.

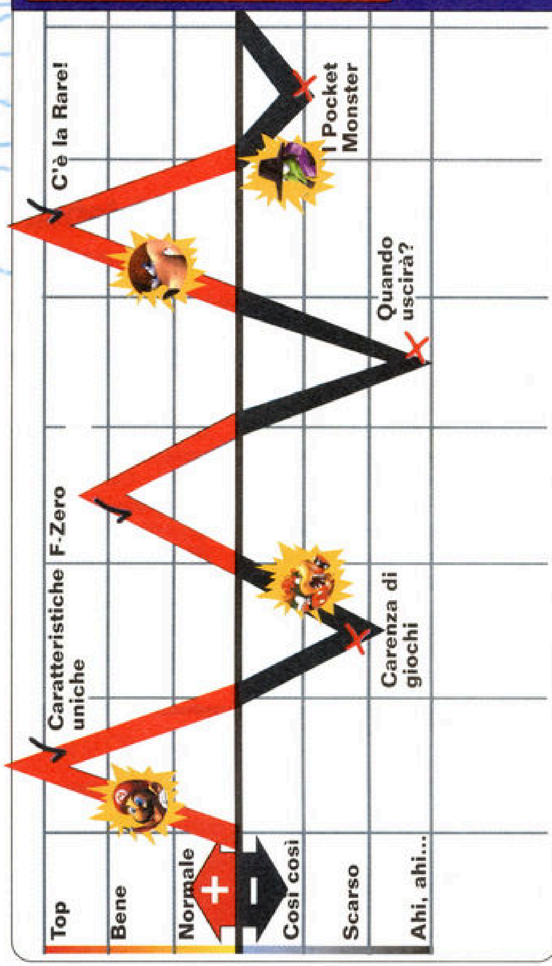
Via ai giochi!

Eccovi un assaggio del software previsto per il 64DD (insieme alle previsioni di GM sulla probabilità di uscita di questi titoli).

Sviluppatori	Le aspettative di GM	Dettagli di sviluppo
Nintendo	Talent Maker (99%)	Create le vostre pop star mettendo insieme i loro volti, corpi e abiti e realizzando poi le loro canzoni e coreografie. Da far morir d'invidia il Dr. Frankenstein.
Nintendo	Picture Maker (99%)	Il Mario Paint per Super NES in stile N64! 'Create' disegni (con l'opzione a più giocatori) utilizzando probabilmente più icone di quante possiate tenerne sotto controllo. Probabilmente noioso.
Nintendo/Software Creations	Polygon Maker (99%)	Create dinosauri e astronavi, poi utilizzate il 64DD per condividere le creazioni tra questo gioco, Talent Maker e Picture Maker. In origine si trattava di un gioco chiamato 'Creator'.
Nintendo	**Zelda 64DD (60%)**	**Il debutto su cartuccia sembra annunciarsi grandioso. Un gioco creato appositamente per il 64DD potrebbe lasciare mezzo mondo senza parole. Dipende molto da come andrà la versione su cartuccia.**
HAL/Nintendo	Mother 3 (50%)	Un RPG (conosciuto in America come Earthbound) che potrebbe già debuttare su cartuccia per N64. È un gioco enorme, terzo episodio di una serie di grande successo.
Rare/Nintendo	Ultra Donkey Kong (90%)	I numeri uno tra gli sviluppatori esterni della Nintendo mettono in campo il loro più famoso personaggio a 2D. Pensate a Banjo-Kazooie, a una grafica commovente e a uno scimmione indomabile.
Capcom	Mystery Game (95%)	NIENTE che abbiano mai fatto prima, ma invece un gioco completamente nuovo, creato appositamente per il Nintendo 64. Che si tratti del gioco in stile Resident Evil di cui Capcom aveva parlato?
Nintendo	**Sim City 64 (95%)**	**Create le vostre città, poi vivete e vagate dentro di esse. Il concetto è affascinante, specialmente se tenete conto dell'orologio incorporato nel 64DD e del fatto che il gioco...**
Maxis/Nintendo	**Sim Copter 64 (95%)**	**...è compatibile con quest'altro. Shigeru Miyamoto ha dichiarato: "Potrete volare con l'elicottero di Sim Copter sulle città create da voi con Sim City." Incredibile? Proprio così!**
Nintendo	Cabbage (55%)	Allevate il suddetto cavolo (sotto forma di cucciolo), guardatelo crescere e portatelo a fare la spesa. Ah, e scaricatelo anche su un Game Boy per tenerlo d'occhio ancora più da vicino. Cavoli!
Nintendo	F-Zero 64DD (75%)	Come già ricordato sopra, questa periferica dovrebbe assicurare a F-Zero X una longevità pressoché illimitata. Create i vostri percorsi di gara con il nuovissimo editor di piste, e poi via!
Nintendo	Pocket Monsters Snap (85%)	Tirate fuori la telecamera, vagate per i diversi ambienti e fotografate gli animali più strani. Poi, utilizzando lo spazio libero del 64DD, raccogliete le vostre foto all'interno di un album.
Konami	Hybrid Heaven (45%)	È il numero tre fra i grandi giochi del 1999. Previsto in origine per il 64DD, poi su cartuccia, la sua destinazione finale è ancora incerta. Un RPG con alieni spaventosi e qualche strage.
Boss/Kemco	Top Gear Rally 64DD (90%)	Dopo Top Gear Overdrive, ecco che arriva il terzo gioco Top Gear per N64. Attendetevi un editor di piste e la possibilità di disegnare le macchine, più un sistema 'notte e giorno' basato sull'orologio interno.
Nintendo	**Super Mario 2 (35%)**	**Eh, il seguito del più grande gioco del mondo. Ci sarà la possibilità di giocare in split-screen con Mario e Luigi, e il gioco dovrebbe essere quattro o cinque volte più esteso di quello originale.**
Iguana/Acclaim	Turok 64DD (20%)	Iguana ha la tecnologia di sviluppo per il 64DD e sta attualmente esaminando alcune idee. È il loro gioco migliore e ha fatto guadagnare loro montagne di soldi.

Che successo avrà?

Le nostre previsioni



Roba tecnica!

Rifatevi gli occhi con questi bei dati sul DD.

- **Dimensioni:** cm 26 x 19 x 8 circa.
- **Peso:** g 1.600 circa.
- **Sistema:** disco magnetico.
- **Caratteristiche:** Utilizza il Nintendo 64 per elaborare i dati. Viene installato nello slot Memory Expansion della console.
- **Velocità:** Accede a 0,79 Megabyte al secondo. Tre volte più veloce di un CD.
- **Orologio in tempo reale:** Consente al tempo interno ai giochi di continuare a trascorrere regolarmente, anche se il sistema viene spento. Perfetto per gli RPG; i giochi di ragionamento come Mother 3 sono espressamente destinati al 64DD.
- **Software:** Dischi a due facce ad alta densità con la capacità di 64 megabyte. Oltre metà di ciascun disco (38 megabyte) è scrivibile, e l'intero disco è leggibile. Ciò significa che un gioco concepito per il 64DD può impegnare magari 48 megabyte (SEI volte le dimensioni di Super Mario 64) e lasciare ancora 16 megabyte liberi per salvare informazioni, come per esempio le piste di F Zero.
- **Nota bene:** Il 64DD non è una console indipendente per i giochi come il Dreamcast o la PlayStation 2. In effetti, l'hardware in sé non è migliore di quello del Nintendo 64, e non aumenta il numero o la velocità dei poligoni. Ciò che invece offre agli sviluppatori è un'enorme quantità di spazio in più, un orologio interno in tempo reale e la possibilità per i giochi di scrivere dati nel software, cosa che attualmente nessun'altra console che si serva dei CD-ROM è in grado di fare. Non male, no?

PlayStation 2

La rivincita



Se Sony intende rimanere al comando della classifica dei videogiochi dovrà per forza sostituire la popolare PlayStation. Nessuno al di fuori del settore ricerca di Sony ha idea di come sarà la nuova console o di cosa sarà in grado di fare, ma Games Master è certo di una cosa: sarà uno schianto!

La PlayStation è la console più diffusa del pianeta, ma con roba come il Dreamcast e il 64DD (oltre ai PC sempre più potenti) alle calcagna, la console della Sony non potrà dettar legge ancora per molto.

La PlayStation non è più la macchina d'avanguardia: è il PC ad avere questo onore. Non è nemmeno la console più potente, perché ora è il Nintendo 64 a esserlo. Certo, non si può negare che la PlayStation disponga di un vasto catalogo di giochi. In ogni caso la grande casa giapponese dovrà confrontarsi con le caratteristiche del Dreamcast. Per molto tempo Sony ha potuto fare affidamento sulle grandi vendite della PlayStation, ma presto dovrà per forza esserci qualcosa di nuovo. Cosa bolle in pentola? Beh, una cosa è sicura. Sarà CERTAMENTE la console più potente del pianeta al momento del lancio. Che Sony si prepari a mettere in vendita una console con le stesse caratteristiche del Dreamcast? Troppo poco originale. Tenete presente che l'unica ragione per cui il Saturn e la PlayStation erano così simili tra loro era il fatto che erano stati realizzati nello stesso periodo. Visto che la PlayStation 2 uscirà almeno un anno dopo il suo concorrente, è ovvio che sarà più potente e molto, molto meno costosa. L'unico problema è: quando? Con la PlayStation originale che va ancora benissimo e Sony che smentisce categoricamente qualsiasi notizia su una futura PlayStation 2, pare che dovremo aspettare un bel pezzo...

Mostraci cosa sai fare!



Un piccolo schermo sulla console vi indicherà cosa sta accadendo. Dovrebbe anche essere possibile espanderlo, ottenendo un mini-schermo TV che vi permetterà di usare i giochi (anche se in forma meno appariscente) senza bisogno di un monitor esterno. L'ideale per giocare nascosti sotto le coperte!

Compatibilità

Questo è un aspetto fondamentale. La PlayStation 2 deve essere compatibile con i giochi della vecchia PlayStation. Una mossa del genere garantirebbe alla nuova console un vastissimo catalogo di giochi fin dal momento del lancio (nel caso che non vogliate giocare con le nuove versioni a 128 bit di Tomb Raider o di Resident Evil).

Joypad

Deve essere analogico. Ci sarà sicuramente un dispositivo vibrante incorporato, e forse un sistema di rinculo. Il pad potrebbe ruotare come un NegCon, il che sarebbe l'ideale per i giochi di corse.



Roba da DVD

Deve per forza essere un DVD. Certo, il Dreamcast ha un lettore di CD 12 volte più veloce, ma ha anche otto volte più memoria! Il Dreamcast potrebbe essere più lento a caricare i giochi persino della PlayStation attuale. A metà del prossimo decennio il DVD potrebbe rappresentare IL formato di salvataggio dei dati per eccellenza. Le unità registrabili avranno ormai rimpiazzato i vostri CD, e non potrete fare a meno dell'opzione che vi consentirà di mettere i dati nella console a una velocità doppia di quella del Dreamcast. L'unico problema è il costo.



Più giocatori

Sony si porterà al comando della classifica delle opzioni per il gioco multiplo grazie a quattro ingressi per joypad sulla console. Oppure... vi ricordate il 3DO e i suoi pad collegabili a catena (possibilità di collegare un pad alla console e quindi altri pad al primo)? Ve li immaginate 22 pad collegati insieme per giocare a FIFA 2000? O corse in split-screen a otto giocatori in Gran Turismo 3?

Memory Card

Le memory card della PlayStation erano eccezionali, per cui potete aspettarvi che quelle per la PlayStation 2 siano più grandi e dotate di schermo, orologio e funzioni di banca dati (come il PDA). Se verrà utilizzato un DVD scrivibile, sarà possibile inserire dati sul disco creando versioni personali dei giochi (come si suppone sarà possibile fare con il 64DD).



Cinema

Se la PlayStation 2 utilizzerà il DVD, potrà essere disponibile una versione registrabile. Forse potrete collegare la vostra TV (anche quella via cavo) alla console e registrare su un disco vuoto programmi televisivi e musica, buttando via il videoregistratore! E che ne dite di una telecamera a colori stile Game Boy (anche se a soli 24 bit) collegabile alla console? Potrete girare dei filmati, oppure disporre di un vostro sistema video personalizzato per vedere e parlare con gli amici (giusto per fare quattro chiacchiere, o per sfotterli durante gli incontri in rete a più giocatori).

Memoria

Deve essere tanta. 16 Mega? Bah! Games Master dice almeno 32 per la PlayStation 2. I titoli più recenti per PC richiedono una memoria del genere per funzionare bene: perché la PlayStation 2 dovrebbe fare diversamente? Inoltre, più è estesa la memoria meno dati la console deve caricare. Il che vuol dire livelli grandi come continenti e circuiti di gara lunghi un migliaio di chilometri senza interruzioni dovute al caricamento. Cosa ancora più utile, 32 megabyte permetterebbero giochi più complessi con migliaia di personaggi e di immagini in memoria, pronti per essere richiamati.

Modem

Ci si può aspettare un K2 o un Flex ultimo modello in grado di trasmettere dati alla massima velocità consentita dalla linea telefonica. Se si svilupperà la TV via cavo avremo i nostri collegamenti ISDN specifici. Un'interfaccia ISDN sulla PlayStation 2 (in grado di trasmettere i dati via cavo a una velocità pari a dieci volte quella di una linea telefonica) vi potrebbe consentire non soltanto di collegarvi a Internet (buttando alle ortiche l'impacciato PC), ma anche di giocare intercontinentalmente in tempo reale. Scontri globali di Quake 4 all'ultimo sangue con combattenti provenienti da tutto il mondo... ve lo immaginate?

Via ai giochi!

Nessuno ha ancora ammesso di stare lavorando su giochi per la PSX2, ma ecco qui un elenco ragionato di ciò che potremmo attenderci...

Sviluppatori	Le aspettative di GM	Dettagli di sviluppo
Acclaim	Shadowman 2 (60%)	La nuova versione (esclusiva per PlayStation 2) dovrebbe essere di sicuro almeno tre volte più spettacolare dell'originale (che peraltro deve ancora uscire).
Acclaim	**Turok 3 (75%)**	**Grandi aspettative per il passaggio alla PlayStation 2 delle interminabili avventure massacrarettili di Turok. Speriamo che la console sia abbastanza potente da liberarci finalmente da quella nebbia una volta per tutte!**
Acclaim	WWF In Your Kitchen (60%)	Ci sono sempre gli appassionati del wrestling, e l'opportunità di avere una simulazione fotorealistica di un incontro di wrestling in grado di far rizzare i radi capelli di Hulk Hogan/Hollywood Hogan è troppo ghiotta per perdersela.
Activision	Quake 3 (65%)	Con Quake 2 pronto per la PlayStation, il suo seguito a lungo rinviato potrebbe essere pronto per la PlayStation 2, e dovrebbe essere perfetto per mostrare in tutto il loro splendore le possibilità del nuovo apparecchio in termini di modem, collegamento e gioco a più giocatori.
Capcom	Street Fighter 3 (80%)	Una conversione perfetta di Street Fighter 3 sarebbe l'ideale per mettere in evidenza il fatto che la potenza del nuovo prodotto si adatta alla grafica in 2D altrettanto bene che a quella in 3D. Una conversione di Street Fighter è anche ideale per attirare verso il nuovo formato anche i giocatori più attempati.
Capcom	Street Fighter - Ultimate Collection (40%)	Cosa ne direste di una raccolta di tutti gli Street Fighter? In tutte le edizioni uscite? Addosso!
Capcom	**Resident Evil 4 (80%)**	**Pare che Resident Evil 3 stia per uscire e, così si dice, come esclusiva per il Dreamcast. Speriamo tuttavia che Resident Evil 4 sia anche in versione per PlayStation2, con telecamere mobili e i mostri di qualità da Jurassic Park! Speriamo si tratti di uno dei titoli per il lancio.**
Core Design	Tomb Raider 5 (100%)	Saggiamente, Core si dedica a ciò che sa fare meglio: i giochi Tomb Raider. La possibilità di giocare con una visuale alla Resident Evil o con una in prima persona si combina con la consueta visuale dalle spalle del personaggio in questa avventura, in cui Lara mette su casa, si sposa e si mette a lavorare all'uncinetto. Sarebbe un gran titolo per il lancio.
Crystal Dynamics	Pandemonium Forever (40%)	Un platform libero e vastissimo che utilizza i famosi personaggi di Pandemonium.
Crystal Dynamics	Gex Forever (80%)	Un platform libero e vastissimo che utilizza i famosi personaggi di Gex.
Electronic Arts	FIFA 2000 (100%)	La più realistica simulazione del gioco del calcio mai prodotta, con il commento dei più grandi cronisti. Probabile inoltre la presenza di TUTTI i giocatori di TUTTE le squadre del mondo, ognuno dei quali perfettamente somigliante all'originale durante l'intera azione del gioco.
Electronic Arts	EA Sports (100%)	Aspettatevi anche NBA, PGA, NFL e Madden.
Fox Interactive	X-Files (55%)	La Fox e Fox ritornano, con un aggiornamento basato su DVD del troppo breve ma notevole gioco originale. Lo spazio in più sul disco permetterà al gioco di offrirvi migliaia di tracce da seguire e centinaia di possibili conclusioni.
Fox Interactive	Alien Vs Predator (90%)	La PlayStation forse non sarà in grado di controllare questo gioco, ma la PlayStation 2 sì! Assumete il ruolo del marine, del Predatore o dell'alieno, ognuno dei quali dotato di capacità specifiche, in questo rifacimento ancora migliore della versione per PC.
Fox Interactive	Croc 4 (90%)	Croc è tornato! Ma ce ne importa qualcosa?
Gremlin	Actua Soccer 4 (100%)	La sfida 'Actua contro FIFA' continua anche nel prossimo millennio.
Gremlin	Actua Darts (20%)	Il gioco di freccette più realistico del mondo...
GT Interactive	Oddworld: Dwayne's Legacy (100%)	Un'avventura completamente tridimensionale dalla combriccola di Oddworld. Davvero ovvio.

Che successo avrà?

Le nostre previsioni



Roba tecnica

Indoviniamo le caratteristiche tecniche...

Processore: Chip IBM/Motorola PowerPC 750 300 Mhz a 128 bit. Questo chip è attualmente usato nei Macintosh dell'ultima generazione (il tipo G3) e, visto che si tratta di un rivale diretto del meno avanzato Pentium 2 e che ignora tutti i prodotti Microsoft (a differenza del Dreamcast, ancora affezionato a Windows), potrebbe rappresentare una scelta politicamente eccellente. Sony potrebbe anche creare un suo chip specifico (una scelta costosa che porterebbe risultati migliori), ma risulterebbe difficile programmarlo per gli sviluppatori esterni alla Sony.

Memoria: 32 megabyte (minimo) di EDO RAM superveloce. La RAM di un PC qualunque. La PlayStation ha 2 megabyte. Potete aspettarvi almeno 12 mega di RAM video, che serve a manipolare le immagini complesse (la PlayStation ha 1 mega) e 8 mega di RAM audio, usata per i campionamenti e la musica (solo 1 mega nella PlayStation).

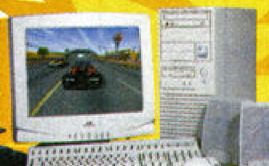
Grafica: Invece di servirsi di un sistema grafico già esistente (come fa il Dreamcast, che utilizza il sistema Power VR2 del PC) anche in questo caso Sony potrebbe creare un proprio chip specifico, come fece (riscuotendo grande successo) per la PlayStation. Trattandosi di un sistema nuovo, Sony fornirebbe agli sviluppatori assistenza e informazioni (per esempio indicando procedure rapide per alcuni lavori di grafica), rendendo il codice per la PlayStation 2 quanto più facile possibile da programmare.

Prestazioni con i poligoni: Potrebbe essere in grado di muovere 3.000.000 di poligoni texturizzati al secondo. Il Dreamcast può gestirne oltre 1.500.000 (anche se vengono dichiarate prestazioni molto più elevate). Grossi titoli da sala giochi come Scud Race e Virtua Fighter 3 muovono al massimo 1.500.000 poligoni. Tre milioni di poligoni al secondo consentiranno di visualizzare immagini quasi perfettamente realistiche, il che vuol dire che se farete saltare via la testa a uno zombi in Resident Evil 4 avrete incubi per settimane...

Risoluzione dello schermo: 640 x 480 come parametro standard (equivalente al parametro massimo della PlayStation, utilizzato soltanto per i titoli e per gli schermi di opzione) con l'uso dello schermo televisivo, ma fino a 1280 x 960 utilizzando uno schermo digitale ad alta definizione o un monitor PC.

Sonoro: Chip sonoro prodotto da Emu, gigante dell'industria musicale. È in grado di emettere 128 note diverse in una volta utilizzando migliaia di campionature di strumenti. Ad affiancarlo ci potrebbero essere gli 8 mega di RAM audio, in grado di contenere sibili, scariche, voci umane ed esplosioni utilizzate nei giochi.

PC Costoso, fuori moda, ma ancora grandioso



Vi ricordate cosa rispondeva il papà quando gli chiedevate come funzionava la televisione? "Con la magia" diceva. Se le cose stanno così, allora il PC può contare su magia nera e voodoo. È costoso e incasinato, ma è in grado di accogliere alcuni dei più bei giochi conosciuti dall'uomo.

Grazie alle schede di accelerazione della grafica in 3D, i PC riescono a rimanere al passo con le loro cugine console, e talvolta a superarle. Con il Dreamcast a porsi come ponte tra i 'giocattoli' e i 'veri computer', il volgere del secolo potrebbe dare il benvenuto ai migliori giochi che siano mai stati creati.

Per quanto riguarda il PC, ci si può ragionevolmente aspettare una crescente diffusione del gioco in rete, con gli utenti costretti a pagare bollette sempre più salate agli 'spacciatori di telecomunicazioni' delle compagnie telefoniche. Non possiamo che sperare in una riduzione delle tariffe. Le schede 3D, che rappresentano già oggi un'espansione indispensabile per qualsiasi PC, porteranno sempre più avanti i confini delle aspettative degli appassionati di videogiochi in termini di divertimento.

I DVD sono destinati a diventare comuni (e a sostituire il CD), anche se verranno quasi certamente travolti dalla rinascita del 'film interattivo'. La velocità dei processori aumenterà a livelli sbalorditivi nel momento in cui Intel metterà in circolazione le sue CPU Katmai e Merced, rispettivamente questo Natale e l'anno prossimo. Certo, è maledettamente costoso tenersi al passo con questa roba, ma sono soldi ben spesi per un giocatore appassionato. Eccovi un'occhiata più da vicino al materiale in cui potreste investire nel giro di un paio di anni...

Un kit da sballo!

Schede 3D

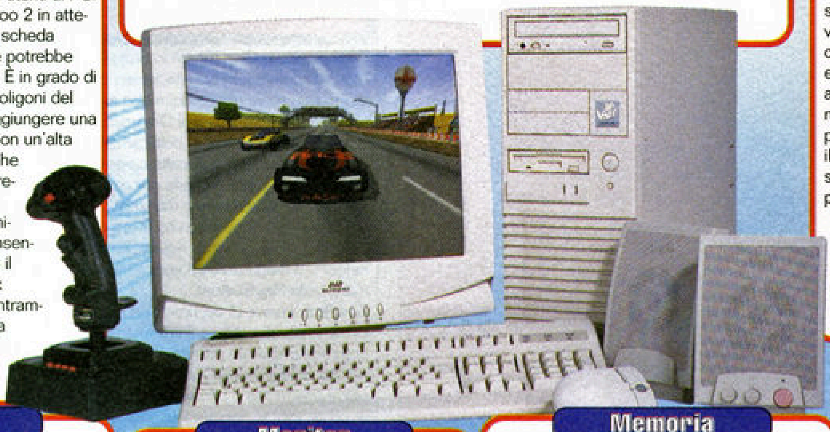
La 3Dfx Voodoo è stata un successo, il che significa che gli sviluppatori non la abbandoneranno per almeno altri 18 mesi. La Voodoo 2 è quasi pronta e rappresenta un passo avanti, ma c'è un problema: è già stata annunciata una Voodoo 3 (nome in codice: Rampage) in grado di eclissare la Voodoo 2. Di conseguenza molti sviluppatori (e senz'altro moltissimi utenti di PC) finiranno per ignorare il Voodoo 2 in attesa del Rampage. Una nuova scheda Power VR è in lavorazione, e potrebbe trattarsi dell'acceleratore 3D. È in grado di controllare cinque volte più poligoni del suo predecessore, e può raggiungere una risoluzione di 1600 x 1200, con un'alta quantità di fotogrammi. Ciò che più conta è che potremmo presto vedere in circolazione un modello a meno di trecentomila lire. Un'alternativa, che consente di supportare sia il 2D che il 3D, è rappresentata dal 3Dfx Banshee. Compatibile con entrambe le schede Voodoo, questa soluzione due-in-uno potrebbe fare centro dove molti hanno fallito.

Modem

I modem via cavo sono in fase di test allo scopo di rendere il tempo medio di scaricamento dei dati 1.000 volte più veloce di quanto avviene con i modem a 56k esistenti (attualmente i più rapidi in assoluto). I modem via cavo (ASDN) non saranno disponibili almeno fino al nuovo secolo. Per noi europei potrebbe volerci ancora più tempo, dato lo scarsissimo numero di case che hanno accesso ai servizi via cavo. La compagnia elettrica NORWEB ha avuto una grande idea. Sta progettando di trasmettere Internet attraverso le linee elettriche in Inghilterra. Questo renderebbe i tempi di scaricamento 50 volte più rapidi che con i modem, e avrebbe anche il vantaggio di costare poco (gli utenti dovrebbero pagare soltanto un canone di abbonamento mensile o annuale). Purtroppo ci sono dei problemi con l'illuminazione stradale. Rischia di compromettere tutto quanto, ma ci stanno lavorando. Si attendono sviluppi per il prossimo anno nel Regno Unito, e forse un giorno se ne parlerà anche da noi...

Lettore DVD

Con i film su DVD che iniziano a mietere successi, è solo questione di tempo prima che gli sviluppatori di PC traggano vantaggio dal successore del CD. Con circa mezzo milione potreste già acquistarne uno carino da collegare al vostro computer. Non fatelo, però. Aspettate. Anche se la transizione dal CD-ROM al DVD non sarà in nessun caso tormentata come quella dal floppy disc al CD (soprattutto perché il sistema DVD è compatibile con i CD già esistenti), il costo dell'hardware è destinato a diminuire fortemente nei prossimi due anni. Noi siamo convinti che ci vorranno almeno 18 mesi prima che comincino ad apparire titoli decenti in esclusiva per il DVD... quindi date tempo al tempo, e risparmierete un po' di quattrini. Certo rimane sempre il fatto che, a parte l'enorme quantità di spazio in più per il salvataggio dei dati, il DVD non differisce molto dal CD. Almeno, questo è certo per quanto riguarda i giochi. Preparatevi per l'anno prossimo a un ritorno in grande stile dei film interattivi, pieni di sequenze introduttive da 20 minuti e di scene di intermezzo interminabili, e solo quando tutto sarà finito (non prima) prendete in considerazione l'acquisto.



Joypad

Non c'è scusa che tenga: è l'assenza di uno specifico joypad standard ciò che ostacola la conversione per PC di giochi per console e sala giochi. Sì, c'è il Sidewinder... ma dov'è un pad sulle cinquantamila lire completo di software per l'installazione semplice da usare, con supporto per più di 12 pulsanti, e che non sembri plasticoso e fragile? È chiedere troppo che gli utenti di PC non debbano spendere un centone per un pad decente? Preparatevi a dei cambiamenti in questa situazione, non appena qualche produttore aggressivo si renderà conto della grande richiesta di joypad decenti e a buon mercato.

Monitor

Niente è peggio che cercare di giocare su un minuscolo schermo da 14 pollici, perciò è una vera fortuna che il costo dei monitor professionali per PC abbia cominciato a scendere. Con un numero crescente di persone pronte ad acquistare un PC i rivenditori dovrebbero cominciare a offrire monitor più grandi e migliori a prezzi accessibili. I monitor a schermo piatto sono un'altra innovazione destinata ad arrivare alla portata di un numero maggiore di persone. Chi è tanto fortunato da possedere un grande televisore dotato di tutte le funzioni più spettacolari può invece tenere gli occhi aperti in attesa di nuove e più avanzate connessioni PC-TV.

Memoria

16 mega di RAM non bastano, visto che l'ultima generazione di giochi necessita di 32 mega per le migliori prestazioni. Il sistema ideale dovrebbe avere 64 mega. Potrà fare di tutto, e diventerà lo standard per tutti i giochi entro l'estate del 1999. Qualcuno potrebbe obiettare: se gli sviluppatori che lavorano sulla PlayStation sono in grado di compiere le loro imprese con 2 mega, perché agli sviluppatori per PC dovrebbero servirne 32 o 64 per la conversione dello STESSO GIOCO? Gli appassionati di videogiochi possono attendersi le migliori prestazioni da parte delle conversioni dei giochi per Dreamcast su sistemi con le specifiche adeguate.

Processore

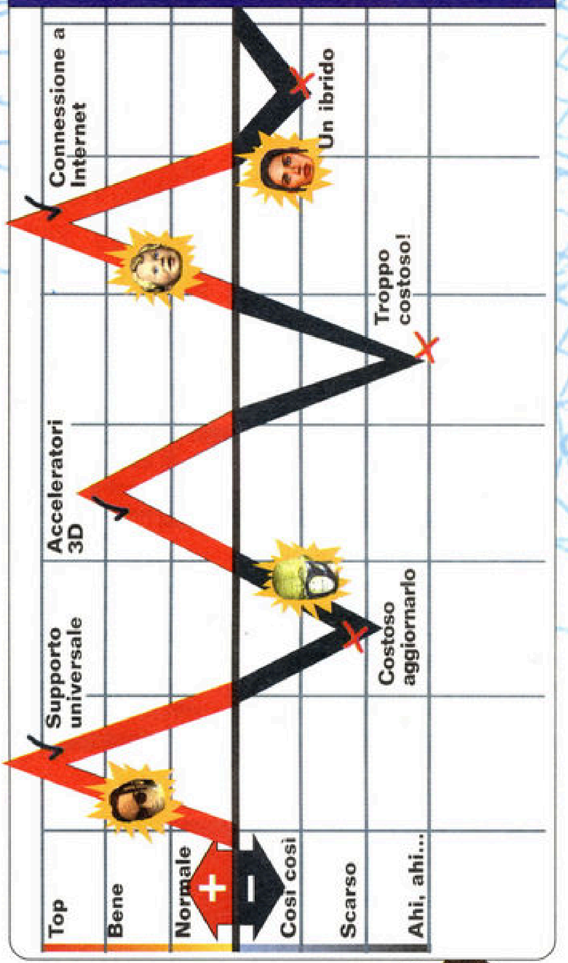
Se dovete prendervi un PC nuovo, non prendete in considerazione niente che sia al di sotto di un P266, disponibile presso i rivenditori specializzati per meno di due milioni. Procurarsi 64 megabyte di RAM è un'ottima idea. Non ha senso acquistare un processore velocissimo e supportarlo con 16 miseri mega. Potete stare certi che la maggior parte dei PC inferiori al P200 diventeranno obsoleti entro la fine dell'anno. Con Windows '98, Direct X 6 e gli acceleratori di seconda generazione (come Voodoo 2) concepiti appositamente per dare il meglio di sé su sistemi con delle buone specifiche, un Pentium 2 diventerà presto fondamentale.

Via ai giochi!

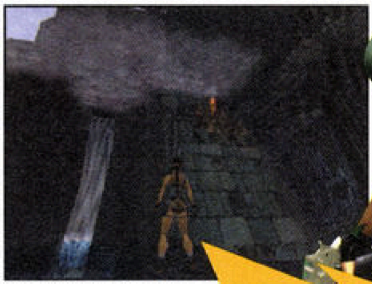
I probabili candidati futuri al titolo di 'Miglior Gioco della Storia' sono qui, accompagnati da indicazioni sul supporto minimo previsto e sulla data di uscita.

Sviluppatori	Le aspettative di GM	Dettagli di sviluppo
Activision	Battlezone 2	Dopo l'ottimo originale, aspettatevi grandi cose da questo 'aggiornamento degli aggiornamenti' previsto per una data imprecisata nella seconda metà del prossimo anno. Kit minimo: P166. Scheda acceleratrice consigliata. Autunno '99.
Lionhead	**Black and White**	**Il lavoro di Peter Molyneux dopo Bullfrog sta venendo fuori bene, ma la sua data di uscita potrebbe facilmente slittare in avanti. Kit minimo: P200, scheda acceleratrice consigliata. Inverno '99.**
Activision	Dark Reign 2	Come è forse intuibile, la seconda uscita di Dark Reign lo vedrà adottare un motore tipo Battlezone, che si spera migliorerà il sistema di controllo del suo predecessore. Kit minimo: P200, scheda acceleratrice consigliata. Estate '99.
Gremlin Interactive	Soulbringer	Questo coinvolgente RPG di Gremlin presenta una interessante struttura a finale aperto, ultimamente assente in numerosi prodotti del genere a causa della sensibile influenza esercitata dal design lineare in stile giapponese. Kit minimo: P133, scheda acceleratrice. Primavera '99.
GT	Total Annihilation: Kingdoms	Benché si tratti più di un aggiornamento che di un vero e proprio seguito, Kingdoms svilupperà le possenti fondamenta gettate da Total Annihilation. E sarà grandioso a più giocatori. Kit minimo: P133. Primavera '99.
N.D.	Unreal 2	Chiunque sarà a pubblicare Unreal 2, è certo che avrà in mano un successo garantito. Ma arriverà in tempo? E che forma prenderà sul piano grafico? Kit minimo: P233, scheda acceleratrice fondamentale. Inverno '99, o inizio 2000.
Interplay	Giants	Considerato dai super-esperti come un gioco dotato di potenzialità molto, molto speciali (certamente sul piano della critica, se non su quello delle vendite), deve ancora dimostrare i suoi meriti. Kit minimo: scheda acceleratrice consigliata. Primavera '99.
MicroProse	X-Com: Alliance	La prospettiva fa venire l'acquolina in bocca. Strategia alla X-Com mescolata con combattimento in prima persona? E il tutto potenziato dal sistema Unreal? Uau! Kit minimo: P200, scheda acceleratrice fondamentale. Primavera/Estate '99.
Eidos/Core Design	Tomb Raider 4	Questa si chiama speculazione selvaggia. Diciamolo chiaramente: dovrà accadere per forza, e segnerà il debutto di un nuovo terrificante episodio di Tomb Raider. Doppio uau! Kit minimo: P266, scheda acceleratrice fondamentale. Inverno 2000.
Reflections	Driver	Interessante. Mentre Grand Theft Auto si limitava a esplorare gli oscuri territori degli inseguimenti in auto, Driver di Reflections ci costruisce sopra un intero gioco. I giochi Destruction Derby erano grandiosi, perciò le aspettative sono elevate. Kit minimo: P166, scheda acceleratrice fondamentale. Primavera '99.
Interplay	**Messiah**	**Dopo l'irruzione sulla scena della potente promozione Shiny, chi non ha sentito parlare di Messiah? Aspettatevi un gioco magnifico, anche se strano. Kit minimo: P133, scheda acceleratrice. Primavera '99.**
MicroProse	Civilisation 3	Anche se il vecchio Sid è finito ad Alpha Centuri con i suoi amici della Fireaxis, il mito di Civilisation continua, grazie agli zelanti programmatori della MicroProse. La parola sulla bocca di tutti è "multi-giocatore"... Kit minimo: P133. Estate/Autunno '99.
GT	Duke Nukem Forever	Il gioco che TUTTI stanno aspettando. Anche se si tratta di uno dei giochi più rimandati di tutti i tempi, la prospettiva di vedere il Duca che distrugge gli scenari generati da Unreal vale l'attesa... Kit minimo: P200, scheda acceleratrice fondamentale. Metà 1999.

Che successo avrà? Le nostre previsioni







Tomb Raider 4? Ehi, lasciamo prima che sia passato Tomb Raider 3! Maggiori dettagli sul prossimo numero...



Quando? Dove?

Non passerà molto tempo prima che possiate andare in un supermercato e comprare un PC insieme alla spesa settimanale. Con i prezzi che diminuiscono quasi ogni settimana, il PC sarà nelle case di milioni di persone entro la fine del secolo. Quindi, l'accesso a Internet e processori incredibilmente rapidi aiuteranno a creare giochi che vi faranno schizzare gli occhi dalle orbite. Il PC non morirà mai.

PROJECT X



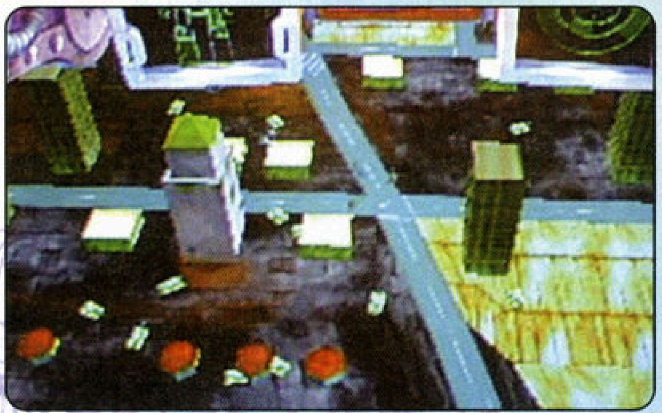
Mentre Sony, Sega e Nintendo si azzuffano per la supremazia delle console, dall'America (patria del Jaguar e del 3DO) emerge un possibile campione che potrebbe coglierli tutti di sorpresa.

L'antefatto

Un piccolo team di sviluppo, composto fra gli altri da ex sviluppatori Atari e Sony, sbalordì tutti lo scorso anno annunciando che entro il Natale successivo sarebbe uscita una nuova console straordinariamente potente. La data di pubblicazione potrà anche essere slittata all'anno prossimo, ma più dettagli emergono sul Project X, più si preannuncia potenzialmente grandioso. Invece di optare per i sistemi di ricerca e di produzione (esclusivi ma costosi) adottati da Sony e Sega, alla VM Labs hanno dato vita a una collaborazione con il produttore di chip Motorola e altri produttori di hardware di primo piano, allo scopo di incorporare il loro nuovo prodotto all'interno di altri sistemi legati alla televisione (lettori DVD, decoder digitali satellitari, e persino la nuova generazione delle TV digitali). Questo modo di agire un po' "a rimorchio" consentirà loro di introdurre facilmente il loro prodotto in milioni di case in tutto il mondo, senza i massicci costi di produzione in serie affrontati da Sony, Sega e Nintendo. Questo passo rappresenta un po' una continuazione di ciò che la casa produttrice dello sfortunato 3DO tentò di fare anni fa, ma presenta delle potenzialità molto più elevate. Il sistema funziona in modo molto diverso rispetto a una normale console (non ci sono né un numero massiccio di poligoni, né i tradizionali espedienti in 3D), ma numerosi sviluppatori di prim'ordine hanno già in lavorazione dei giochi. Tra i primi a ricevere i kit di sviluppo è stata Capcom, e l'intera comunità degli sviluppatori aspetta di vedere come se la caverà il nuovo sistema.

I giochi fino a oggi

Alla VM Labs non dicono molto dei prodotti in lavorazione, ma sono anni che il loro uomo chiave, Jeff Minter, parla di quello a cui sta lavorando.



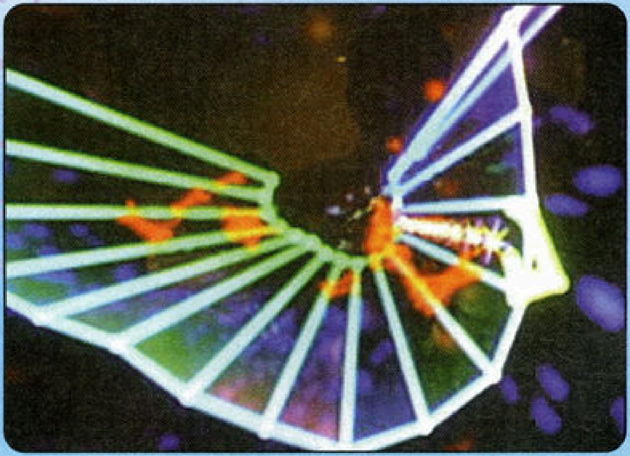


Sinistra: Questo gioco in stile Iron Soldier offre un'alta concentrazione di enormi robot che cancellano intere città facendo uso di armi folli. In alto: L'animazione è talmente rapida e fluida che è davvero difficile darne un'idea in una foto.

La chiave del successo nel lancio di un nuovo sistema (evitando i problemi in cui è incorso il Nintendo 64) sta nell'avere un gran numero di giochi pronti per essere messi in vendita contemporaneamente. Finora VM Labs ha presentato soltanto due giochi definitivamente in dirittura d'arrivo.

Tempest 3000 - Jeff Minter (l'eroe indimenticato dei giorni del Commodore 64 e dello Spectrum) è stato preso a bordo allo scopo di offrirci uno sparatutto brillante, scattante e bizzarro. Ricordate com'era grandiosa la versione per il Jaguar? Allora provate a pensare quanto più potente è il Project X. Da brivido, eh?

Iron Soldier - È stato sviluppato dallo stesso team già responsabile dei due giochi Iron Soldier per il Jaguar, e da queste inquadrature sembra avere un aspetto analogo. Con lo spazio di salvataggio dei dati e la potenza in più offerti dal Project X, nella versione definitiva il gioco dovrebbe avere un aspetto e un funzionamento ancora migliori. Alla VM Labs tengono la bocca chiusa su quando questo avverrà.



Tempest 3000. Un gioco che probabilmente un oculista non vi consiglierebbe. Ma volete davvero perdervi quello che potrebbe essere un momento storico nella storia degli sparatutto soltanto perché rischia di farvi andare insieme gli occhi?

Cosa sta per

Il DVD è al momento il prossimo grande evento in America. È fatto come un CD, ma può contenere molte più informazioni, così da permettervi di registrare film su un solo disco (è questa la sua utilità maggiore al momento). È stato appena lanciato in Europa, ma chi sa bene l'inglese spesso acquista un modello americano, avendo così a disposizione i film molti mesi prima che



Parliamo un po'di giochi!

Per essere un concorrente misterioso, Project X si vale di un gran numero di sviluppatori. La maggior parte di loro non fa parola dei propri progetti, ma setacciando tutte le voci di corridoio abbiamo scovato quanto segue...

Abbastanza stranamente non è ancora stato effettivamente confermato alcun titolo da parte di terzi, ma conosciamo chi ci sta lavorando, perciò eccovi dei tentativi di indovinare ragionati.

Activision
Quake 2

Quake fa sì che la gente si sieda e faccia attenzione a una macchina, perciò quale miglior modo per lanciarla di una versione speciale di Quake 2?





Disney

Activision ha appena siglato un accordo con la Disney per pubblicare giochi basati sui suoi personaggi e film. Film? DVD? Project X? Qualcuno ci vede un collegamento?





Psygnosis
Wipeout

Hanno sempre detto che non avrebbero fatto un altro gioco Wipeout fino a quando non ci fosse stato un balzo in avanti della tecnologia. Project X è esattamente questo, perciò...

F1

È il gioco di corse più scottante che ci sia in giro, e alla Psygnosis sarebbero matti a non sfruttarlo al massimo.



Hasbro
Monopoly

Quale miglior modo per mostrare in tutta la sua potenza un nuovo sistema ad alta tecnologia... che sbatterci dentro un gioco da tavolo? Il lavoro di conversione del gioco è rapido e facile, e ci sarà anche qualcuno abbastanza curioso da comprarlo.

Hedz

Con le potenzialità modem del Project X, questo gioco sarà uno schianto.

Capcom
Street Fighter

Scelta obbligata per la conversione di un gioco. Non si sa se Capcom intenda fare un gioco nuovo o soltanto comporre una specie di antologia di Street Fighter.





Resident Evil

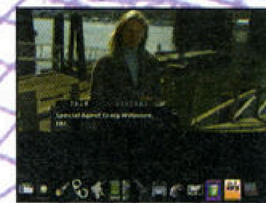
Per favore, Capcom, fallo. Con la compatibilità DVD offerta dal Project X non potreste pensare a un gioco più realistico e terrificante!



Fox Interactive
X-Files

Pensateci un attimo: potreste avere il nuovo film di X-Files su DVD con una specie di enciclopedia multimediale su X-Files e il gioco di X-Files su un singolo disco DVD.





THQ
WWF

Dopo aver acquisito di recente questa licenza per i personaggi della WWF, THQ pubblicherà di sicuro una serie infinita di giochi di wrestling.



Oh, no, noi no!

Gli unici fra quelli con cui abbiamo parlato ad aver negato di avere progetti per il Project X sono i programmatori della MicroProse. Quindi, niente noiose simulazioni di volo.

succedere?

Quand'è che una console non è una console? Quando è nascosta all'interno di un oggettino che avrete sotto la vostra TV entro i prossimi due anni...

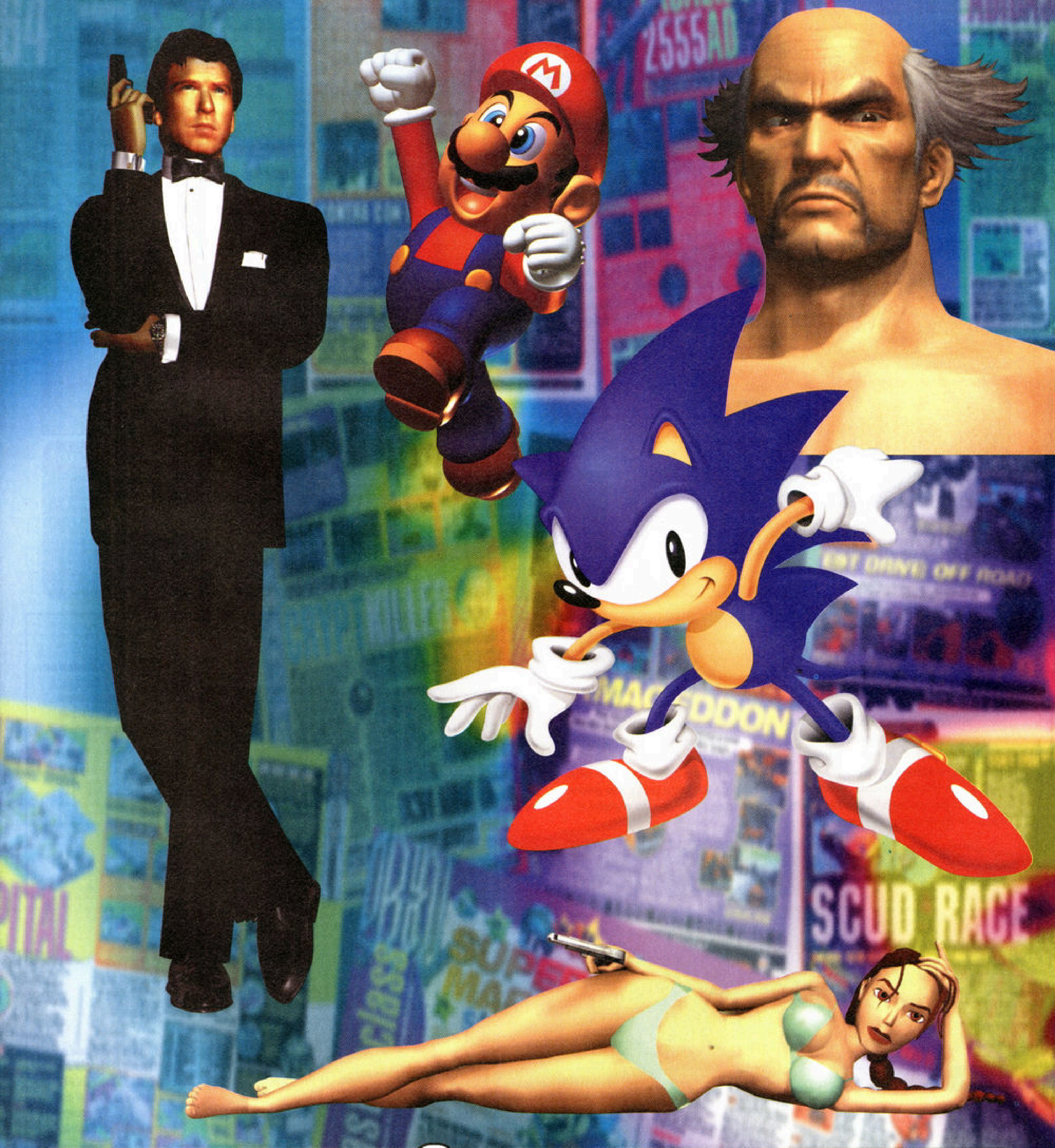
siano in vendita in qui da noi. A partire dal prossimo anno, la maggior parte dei produttori di DVD inizierà a incorporare nei suoi apparecchi i chip del Project X. In teoria, questo potrebbe rendere i lettori DVD compatibili con Internet (consentendo incontri a più giocatori), e offrirà altre opportunità di vario genere, ancora da decidere. Sembra che il DVD avrà un grande futuro, eh? Qualche avvertimento, però. Tutti ricordano il 3D0: le promesse erano analoghe, e guardate come è andata a finire. E con un numero così elevato di offerte diverse la gente potrebbe anche confondersi fra i diversi sistemi e finire per scegliere un lettore DVD senza Project X, più a buon mercato. Inoltre, non ci sarà un controllo centrale sulla qualità del software, il che significa che ogni casa potrà pubblicare qualsiasi porcheria.



Questo è il telecomando standard per il DVD. Nessuno sa se i giochi per il Project X useranno questo arnese (speriamo di no) o qualche nuovo joypad ancora sconosciuto.

Nei prossimi dodici mesi non avrete modo di sfuggire alla campagna di lancio del DVD. Un solo disco è in grado di ospitare sia un intero film sia colonne sonore digitali sia un gioco.

LA GUIDA DI GAMES MASTER presenta...



I GRANDI SONDAGGI

Ci giochiamo ogni giorno, li interpretiamo centinaia di volte, li malediamo e li benediciamo. Stiamo naturalmente parlando de...

I Grandi Eroi

Continuiamo il sondaggio che ci accompagnerà fino al Natale e decreterà l'eroe dei videogiochi più amato dai lettori di Games Master. Chi sarà il preferito o la preferita dai lettori? Vincerà l'intelligenza di James Bond o la forza di Heiachi? Prevarranno la furbizia e la velocità di Sonic o la simpatia di Mario? Oppure ancora il fascino e il coraggio di Lara Croft cattureranno i cuori dei lettori?

Compilate questo tagliando barrando il numero relativo al vostro eroe preferito. Mettetelo in una busta e speditelo a: Games Master c/o KiD, c.so Lodi 59, 20139 Milano.

Mi chiamo

e il mio eroe preferito è...

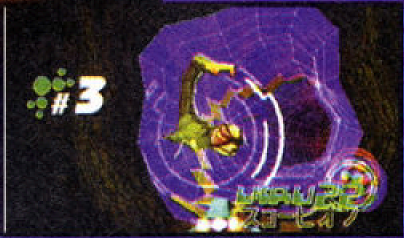
1. **James Bond (GoldenEye 007)**
2. **Heiachi Mishima (Tekken 1, 2 e 3)**
3. **Sonic (giochi della serie Sonic)**
4. **Mario (giochi della serie Mario)**
5. **Lara Croft (Tomb Raider 1 e 2)**

Spedite a: Games Master c/o Kid, c.so Lodi 59, 20139, Milano


LA GUIDA
Arrivederci al prossimo numero
con tantissime
sorprese...
Guardate a pagina 94 se non ci
credete!
SONY
PlayStation
PC







N2O

Una boccata di N2O, e scivolerete nel mondo della disinfestazione ad alta tecnologia.

Ci sono poche cose al mondo che danno lo stesso piacere sadico di uccidere un insetto. Di conseguenza N20 attrae subito, perché è tutto incentrato sull'ammazzare bestioline. È del tutto privo di trame e sotto-trame: si tratta solo di andare avanti, muoversi a 360 gradi all'interno di un tunnel e sparare, schiacciando moscerini, spiaccicando formiche e pestando cimici.

Non ci vuole certo la scienza infusa, e non c'è proprio da rompercisi il cervello. La difficoltà aumenta a ogni livello, con l'introduzione di nuovi e più strani insetti e tante, tante armi come bonus. Tutto ciò è rispecchiato dai vostri punteggi, che balzano intorno ai 100.000 punti durante le prime ore che passate a giocare, fino a che incontrate un ostacolo. È in quel momento che guardate l'orologio, vi rendete conto che siete in ritardo per qualcosa e decidete di "giocare ancora un po'" per trovarvi a perdere qualche altra ora della vostra vita in questo gioco spiaccica-insetti, cercando di superare l'ostacolo. Tutti gli insetti più strani comportano dei bonus e, se uccisi nel modo giusto, fanno guadagnare monete. Ci sono anche power-up, scudi e funghi che, raccolti in numero sufficiente, vi fanno passare al livello successivo. Quando finite un livello potete incassare le vostre monete sotto forma di punti, oppure acquistare un Firewall. Si tratta di armi meravigliosamente cattive che procedono nel tunnel davanti a voi, uccidendo qualsiasi cosa incontrino sul loro cammino. Così a voi non resta che raccogliere monete e mettere da parte vite. È quel genere di arma che non vorremmo mai vedere in mano a qualche dittatore pazzo, ma visto che ne avete una sarebbe stupido non usarla. Il gioco vi costringe ad andare avanti: a volte vorreste solo lasciar perdere, ma non potete proprio. Tutto quello che vi serve è un'altra partita, perché le luci colorate e la musica martellante vi hanno catturato.

Dipingete il vostro veicolo!

Non è una parte fondamentale del gioco, ma potete cambiare il colore e i disegni del vostro mezzo di trasporto. Stranamente, ci siamo lasciati prendere molto da questo lato artistico del gioco...



Oltre al disegno e alla 'pelle' del vostro veicolo, potete modificare anche la tavolozza dei colori.



Queste linee ondeggianti sono concepite per far star male i vostri amici. Un po' acido.



Un po' acido, ma efficace.

DISPONIBILE PER: PC · PlayStation · Saturn · Dreamcast · MD · N64

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Come gas (N2O) è abbastanza utile: i dentisti lo usano come anestetico leggero, è privo di colore e ha un sapore dolciastro.

Ricordi

Games Master ha già visto roba del genere: siamo diventati matti con il Jaguar quando qualche anno fa è stato lanciato il fantastico Tempest 2000. L'unico problema è che il Jaguar si è rivelato... un po' modesto. Una cosa che questo gioco in wireframe aveva in più rispetto all'atmosfera lussureggiante di N20 era il fatto che non c'erano punti ciechi. In N20 rischiate di andare a sbattere contro un insetto per colpa di una curva nel tunnel, il che non è giusto.





Date una rapida occhiata a queste immagini, scordatevi il mondo e alzate al massimo il volume in cuffia. È N20!





N2O	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	2
DA	Gremlin
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Molto psichedelica e un po' contorta, ma in ultima analisi all'altezza della situazione. **74**	Molto martellante e ipnotico, ottimo per giocare la sera tardi dopo una serata in società. **81**	Roba che dà dipendenza, frenetica e snervante: da non perdere. **77**	Finché avrete una PlayStation e sangue nelle vene, avrete voglia di migliorare il punteggio. **80**	**78**

IL GIUDIZIO Frenesia da videogioco allo stato puro, che vi cattura in maniera implacabile dopo la prima partita.

FLUID

Quando un gioco non è un gioco? Quando consiste nel creare musica a beneficio di un delfino!

Disponibile per: PC, PlayStation, Saturn, Dreamcast, MD, N64 — Versione recensita: PlayStation

Delfini danzanti! Creazione di musica d'ambiente subacquea! Divagazioni audio! Una cosa è certa: Fluid non è veramente un gioco. Non ci sono né cattivi, né vite, né esplosioni. Non muore nessuno. Se ci fosse qualche genere di arma, sicuramente sparerebbe proiettili anestetizzanti, ma, ehm, di armi non ce ne sono proprio.

Al contrario, avete una 'avventura musicale in un gioco creativo' (almeno, il comunicato stampa dice così) con un delfino come protagonista. Proprio così. Comandando i movimenti del cetaceo, vi trovate a vagabondare sul fondo dell'oceano nello Spazio del Silenzio, una zona subacquea piena di forme rotanti in 3D. Fategli sbattere il naso contro una di esse, e il simpatico personaggio sarà trasportato in un livello Cruise. Questi livelli sono costituiti da 12 mondi incentrati su diversi temi di musica dance. Spostandovi in linea retta attraverso ogni livello potrete gingillarvi con musiche suonate muovendo il vostro amico acquatico (per modificare il tono e il tempo), e premendo i pulsanti del pad potrete suonare diversi suoni predefiniti sopra la base musicale. Se nuoterete fino al Groove Editor potrete mixare le basi che avete composto e creare i vostri pezzi. È tutto molto rilassante, un vero sorso ristoratore di quiete sottomarina nel frenetico e sanguinolento mondo dei videogiochi in cui ci avventuriamo di solito. Il guaio è che, come in tutte le cose veramente rilassanti (lo star seduti in pantofole, le chiacchiere in famiglia, la musica new age), dopo un po' diventa progressivamente meno interessante. Tanto per cominciare, la musica a vostra disposizione tende a deviare in maniera allarmante verso il soporifico territorio dell'ambient. Dopo un'ora di volteggi del delfino, musiche tintinnanti e, quel che è peggio, flauti di Pan, vi ritroverete a sentire la mancanza di ritmi un po' più presenti e probabilmente anche del gradevole suono della cara buona vecchia chitarra rock. Terrorizzato ovviamente all'idea del massacro musicale che lo stonatissimo fan medio di Tekken riuscirebbe sicuramente a creare, Fluid rende praticamente impossibile creare suoni brutti. Anche se manderete il delfino a sbattere di qua e di là attraverso lo schermo come se steste cercando di arpionarvi e pesterete i tasti a caso, la musica che otterrete sarà ancora tale da non svegliare neanche il gatto. Non avete proprio la possibilità di sbagliarvi, e questo dà la sensazione di non avere del tutto il controllo di ciò che esce dagli altoparlanti del TV. In definitiva, tutto il discorso del nuotare attraverso un oceano di suoni è solo una facciata per quello che è un programma di creazione di suoni abbastanza elementare. Fluid è insolito, rilassante ai limiti del coma e, trattandosi di un grazioso prodotto hippy piuttosto che di un vero gioco, dovrebbe probabilmente avere come voto delle bollicine o qualcosa del genere invece di un punteggio percentuale. Noi però non siamo nostalgici dei pantaloni a zampa e i "capelloni", e non possiamo fare a meno di credere che questo laboratorio di suoni a base di delfini sarebbe più divertente se non si prendesse così sul serio.

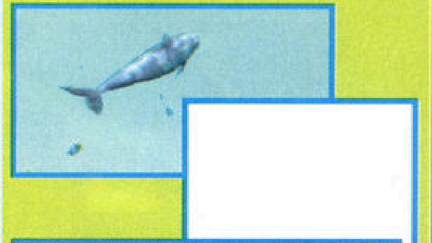


Ecco il delfino che rinuncia ai piaceri del salto attraverso i cerchi per dedicare la sua vita alla ricerca di suoni melodiosi. Mmm...

Per una curiosa esperienza subacquea senza musica, date un'occhiata ad Aquanaut's Holiday, un bizzarro gioco di osservazione dei pesci.

Flipper Funky!

Tutti i pezzi che create in Fluid sono composti a partire dalle 12 diverse basi musicali che trovate nei livelli Cruise del gioco. Entrate in uno di essi, e il vostro mammifero grigio potrà raggiungere un ritmo che può andare dall'Ambient al Drum and Bass.

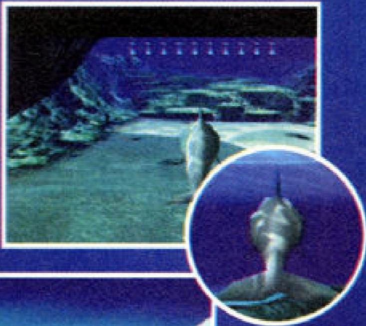








Il banco mixer è facile da usare e abbastanza sofisticato.



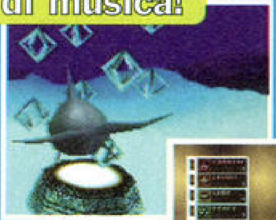
Quando siete nel livello Cruise potete strimpellare il pianoforte usando i pulsanti laterali.



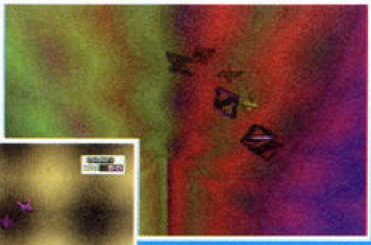
Le forme bianche rotanti funzionano da ingressi in mondi con diversi temi musicali.

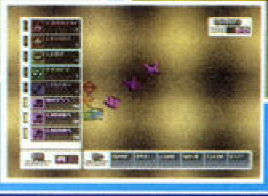
Un mondo di musica!

Una volta stufi di improvvisare sulle basi predefinite di Fluid usando il pad, potete anche passare a un altro mondo per cambiare musica, o ritornare alla quiete dello Spazio del Silenzio dove si possono rielaborare e rimixare i brani. Potete anche creare i vostri scenari psichedelici.



Nuotate verso queste forme ondeggianti per avere accesso al banco mixer subacqueo (a destra)





Create nuovi pezzi scambiando le campionature e modificando il tempo, e poi allestite uno spettacolo di luci.

FLUID	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Sony
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Alcuni scenari suggestivi, anche se il delfino potrebbe essere più... fluido. 79	La colonna sonora non è male, ma è più ambient che funky. 81	Non è un gioco. Creare i vostri pezzi è carino, ma può diventare noioso. 68	Non ha un inizio né una fine. È un acquoso livello intermedio. Che cos'è successo ai balzi e alle giravolte dei delfini? 74	70

IL GIUDIZIO *È insolito, certo, ma, trovata del delfino con il campionatore a parte, ci andremmo veramente cauti.*

Vi ricorda per caso V-Rally? Per fortuna la guida è molto più semplice.





La qualità dei dettagli nello split-screen è davvero ottima. Ci si diverte moltissimo.

Questa Ford è eccezionale da guidare, ma una frenata sbagliata può farvi fare delle belle giravolte.





Non è molto difficile arrivare in testa alla classifica del campionato per un pilota esperto.

TOMMI MAKINEN RALLY

I giochi di rally stanno invadendo la PlayStation. Riuscirà Tommi Makinen Rally a essere primo sul traguardo?



Tommi Makinen è senza dubbio una star del suo settore, ma più interessante del personaggio è questo simulatore di rally del campione del mondo, con più di 130 tracciati differenti e la possibilità di creare i propri tracciati 3D con l'editor del gioco.

Un punto in più di Tommi Makinen Rally rispetto al suo concorrente Colin McRae Rally è che gareggiate contro una serie di auto sempre diverse che fanno di tutto per arrivare prime al traguardo. Ci sono altre differenze che potrebbero far pendere la bilancia da un lato o dall'altro, a seconda del tipo di gioco di corsa che preferite. Potreste apprezzare la semplicità di guida della macchina, che vi fa stare in testa al gruppo con molta facilità e che dà un tocco di competitività. Potrebbero piacervi le varie prospettive di gara, retaggio di V-Rally, anche se con una risoluzione leggermente più bassa. A differenza del gioco "gemello", in Tommi Makinen Rally le macchine non "capottano" ogni cinque secondi, il che è un bel vantaggio; il lato negativo è che quando fate un incidente la macchina va quasi sempre in testacoda in maniera poco realistica. Se siete interessati al realismo in un gioco di auto, vi consigliamo di lasciar perdere Tommi Makinen Rally. È molto divertente avere a disposizione un incredibile numero di percorsi, tipi di strade e condizioni del tempo, ma dopo un paio d'ore di gara Tommi Makinen Rally inizia a presentare dei seri problemi. Per prima cosa le macchine si guidano in maniera troppo semplice e la curva di apprendimento non è molto stimolante. In secondo luogo, a meno che non vogliate giocare in modalità due giocatori insieme a un amico, non c'è un vero scopo del gioco. Moltissimi giocatori sono impazziti per Rage Racer e altri giochi simili, quindi apprezzeranno l'immediatezza con cui si affrontano le gare. Il problema è che Gran Turismo ha cambiato il genere dei giochi di macchine, portandolo a un livello abbastanza alto. La mancanza di realismo nella guida toglie un po' di "vitalità" a Tommi Makinen Rally. È molto divertente all'inizio, ma se preferite giochi tipo Gran Turismo e Sega Rally vi consigliamo di fare una bella sterzata.

Senti che motore

Potreste impazzire nella messa a punto del vostro bolide per i vari "incontri ravvicinati" col signor Makinen. Ecco una selezione delle migliori auto a disposizione.

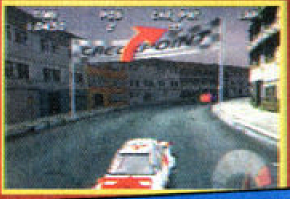


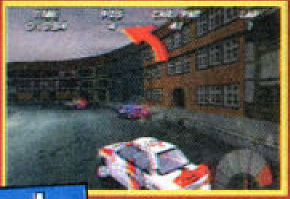


Disponibile per: PC, PlayStation

Versione recensita: PlayStation

Tommi Makinen Rally è divertente nel breve termine, ma manca di un vero senso di sfida e non coinvolge più di tanto.







Intorno al mondo

Ci sono ben 130 tracciati in Tommi Makinen Rally, il che non è per niente male. Vediamo se riuscite a trovare la somiglianza (voluta) col rally di Svezia in V-Rally.



L'Inghilterra è piena di spartitraffico.



Il tracciato dell'Alaska è ghiacciato.



Le strade della Germania sono ciottolate.



I tipi di strade sono vari...



...quindi adeguate lo stile di guida.

TOMMI MAKINEN RALLY	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Europress
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA 74 – Bassa risoluzione e grafica un po' "granulosa". I colori e il texture-mapping sono abbastanza ben fatti.

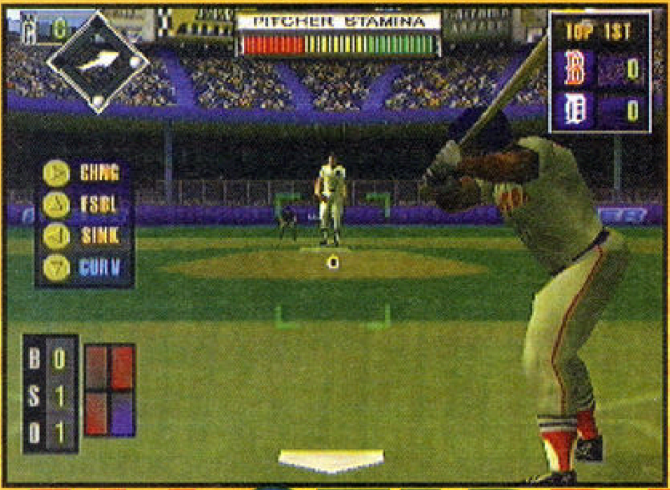
SONORO 70 – Buono, ma niente di eccezionale. La musica della schermata principale è abbastanza irritante.

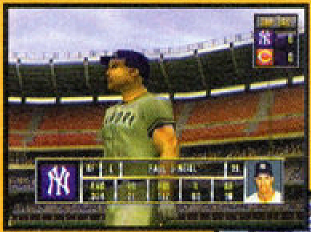
GIOCABILITÀ 75 – Veloce e convulsa, ma non prende molto. Le auto rimangono sul tracciato meglio che in V-Rally.

LONGEVITÀ 80 – Grazie all'enorme numero di percorsi e all'editor per creare i vostri tracciati, potreste giocarci per anni.

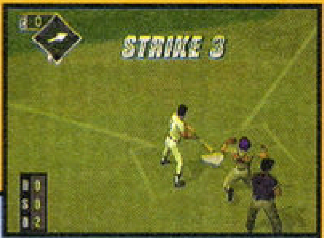
GLOBALE 77

IL GIUDIZIO Se volete un arcade rally, fa al caso vostro. Se preferite il realismo buttatevi su Colin McRae Rally.





Guardate i dettagli. Non c'è dubbio, assolutamente incredibile. Più alta definizione, per favore.







DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA: N64

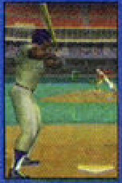
Questo è il secondo gioco sportivo americano ad alta definizione di Iguana. L'altro è l'ottimo NFL QuarterBack Club '98.

ALL STAR BASEBALL '99

Come un lampo!

Fare il battitore non è una passeggiata. Ecco un rapido elenco delle cose da fare...





Il quadrato sarebbe lì a uso del lanciatore, ma voi dovete usarlo a vostro vantaggio. Lui lancerà la palla in qualche punto compreso all'interno del quadrato, e voi dovete fare del vostro meglio per prevedere dove.



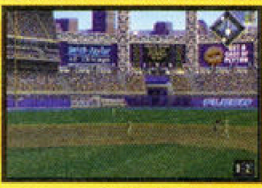
Una volta che il lanciatore avrà deciso dove scagliare la palla, apparirà un cerchio bianco con un puntino nero nel mazzo. Spostate più in fretta che potete il vostro cerchietto sul puntino e premete A. Se tutto va bene, le cose andranno...



...così. In un mondo ideale, sbattereste la palla fuori dal campo mandandola dentro al McDonald più vicino, se non fosse per quei dannati giocatori della CPU. Il cerchietto arancione indica dove la palla andrà a cadere. Pregate soltanto che il ricevitore non ce la faccia.

È baseball, ma non come lo conosciamo noi...

È in corso una lunga e accanita contesa in America fra questo gioco (il secondo tentativo di Iguana di affermare la sua supremazia in campo sportivo dopo NFL QuarterBack Club '98) e il prodotto Nintendo, Major League Baseball, con Ken Griffey Jr. Major League Baseball sembra però in ritardo nella sua versione PAL, perciò All Star Baseball rappresenta al momento la vostra unica possibilità. In ogni caso, a Major League Baseball manca qualcosa di particolarmente brillante. Questo non è certo il caso di All Star. Per dirla chiara, qui sono gli elementi visivi che spiccano. Guardare i giocatori muoversi in quelli che sono i campi da gioco meglio disegnati che abbiate mai visto senza una scheda 3Dfx, con vedute cittadine sullo sfondo, spettatori dettagliatissimi e la più realistica illuminazione in tempo reale con i riflettori della storia, è uno spettacolo entusiasmante. I giocatori stessi sono dettagliati in misura quasi incredibile. Non soltanto ognuno di essi è stato sottoposto al consueto procedimento di 'skinning' (per unire fluidamente i poligoni), ma sui loro volti sono state anche imitate le loro vere espressioni, insieme alle caratteristiche specifiche di ciascun giocatore. Perciò, quando giocate, sembra davvero che ogni giocatore abbia, come dire, il suo tocco personale. Oh, e non dimentichiamo poi la loro animazione. In effetti è veramente entusiasmante già soltanto sedersi lì a guardarli mentre si muovono. Sappiamo tutti, però, che una grafica mozzafiato non basta per fare un buon gioco. È una fortuna, quindi, che All Star abbia tutto quello che ci vuole anche nel motore. Come QuarterBack Club, è più una simulazione che una vera esperienza di gioco, con pause fra l'uscita di un giocatore e l'ingresso in campo di un altro, ma questa è una caratteristica del baseball più che un vero difetto del gioco. Inoltre questo ritmo rallentato vi dà una vera opportunità di successo. Il fatto che non si calchi la mano sulla velocità vi offre maggiori possibilità di colpire la palla. State pur certi che le squadre controllate dal computer riusciranno sempre a colpirla... la vita non è sempre giusta, eh? C'è un completo catalogo di statistiche, un modo 'Crea un Giocatore' e anche un po' di parlato campionato. Per quanto riguarda i comandi, si tratta semplicemente di usare i pulsanti C per correre da una base all'altra. Tutte cose che fanno di All Star Baseball un ottimo gioco.



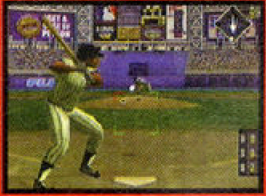
Guardate ammutoliti mentre la telecamera fa una carrellata sul campo da gioco, mostrando tutto ciò che c'è di bello negli stadi di baseball. Sbalorditivo.

Lanciamoci!

Lanciare è forse la parte più difficile nel baseball. Ecco come funziona...



Vedete il menu del pulsante C? Beh, vi consente di dare un effetto alla palla. Premete semplicemente il pulsante in questione (potete deviare o rallentare la palla), poi servitevi dello stick analogico per dirigere il lancio. Come potete aspettarvi, non è facile come sembra.



Avete scelto come lanciare la palla, ora sperate che tutto vada bene. Il battitore tenterà di prevedere dove andrà a finire la palla (all'interno del quadrato di lancio), ma se le avete impresso abbastanza rotazione o effetto potreste assistere alla seguente scena...



Tre lanci senza che il battitore ne abbia respinto uno, e l'uomo con la grossa mazza è a spasso. Siete avvertiti: gli avversari della CPU sono bravi, perciò, per avere successo, avrete bisogno di diventare più imprevedibili possibile con la palla. Dateci dentro, e cercate di sbatterli fuori!

ALL STAR BASEBALL '99	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Acclaim
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA 94 — Non si vedono in giro molti giochi per console più belli di questo. Eccezionale sotto ogni aspetto.

SONORO 57 — È l'unico punto debole. C'è la musica, ma dov'è il clamore della folla?

GIOCABILITÀ 87 — Questo gioco rude ha tutte le caratteristiche che un fan del football americano potrebbe volere.

LONGEVITÀ 88 — Se avete Madden '97, pensateci bene prima di comprarlo. Altrimenti è essenziale.

GLOBALE 88

IL GIUDIZIO Quei pochi che stavano aspettando il simulatore definitivo lo troveranno in All Star.





Vi pareva che non facevate un bel botto. Tirate su la moto e...



...state sicuri che qualche fetente vi passerà sopra. Andatelo a beccare!





Le sequenze d'intermezzo sono piene d'azione e belle figliole vestite in pelle.

ROADRASH3D



Una moto, il sole, San Francisco... che ne dite di una bella corsa in moto spaccando qualche faccia per fare tanti soldini?



Quando siete in testa, non fatevi scrupoli nello spaccare la faccia agli avversari.

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation (VERSIONE RECENSITA), Saturn, MD, N64

Forse vi piacerebbe sgasare per strada come fulmini, ma purtroppo gli altri 15 concorrenti contro cui gareggiate non la pensano proprio nella stessa maniera. Road Rash è tornato, e questa volta è in grafica poligonale 3D. Aspettate un attimo, anche la versione per Mega Drive era in 3D, vero? Uffa, lasciamo queste discussioni ai fanatici dei tecnicismi...

Siete di nuovo nei panni di un motociclista che cerca di fare un po' di soldi gareggiando nelle strade cittadine e di campagna (prese da strade reali) nei dintorni della baia di San Francisco. Meglio vi classificate, più soldi potete guadagnare. Più soldi fate, migliore è la moto che potete acquistare, e con una moto più potente potete classificarvi in una posizione migliore.

Niente di sorprendente fin qui. Finire tra i primi tre non solo rimpinguerà le vostre casse, ma vi farà qualificare per una corsa, e una volta che vi sarete qualificati per un numero sufficiente di corse avanzerete di un livello. Qui la concorrenza è più agguerrita e gli avversari e le moto più veloci. Inoltre le gare sono più lunghe, quindi la sfida si fa più impegnativa. È una lotta senza quartiere con le armi. Accelerate a manetta, e se qualcuna vi intralcia il cammino eliminatelo (praticamente, spaccategli la faccia con una mazza). Oltre a questo dovete preoccuparvi solo di un paio di cosucce: gli altri "occupanti" della strada (automobilisti che vanno a passo di lumaca o che fanno retromarcia proprio quando state per uscire da una curva cieca, per esempio) e, ovviamente, la polizia.

Fate del vostro meglio per evitare le macchine, perché sbatterci contro vi fa rallentare sensibilmente, visto che vi potreste ritrovare a volare per aria, danneggiando la moto. Se il vostro bolide subirà troppi danni, non solo comprometterete la gara ma dovrete spendere un bel mucchietto di soldi per le riparazioni. Se invece vi fate beccare dalla polizia, che di solito vi aspetta dove più facilmente potreste avere un incidente, le conseguenze sono un po' meno "dolorose": la vostra gara termina subito e dovete pagare sul posto una bella multa.

Tutto ciò potrebbe far sperare in un gioco davvero divertente, ma non sono tutte rose e fiori.

Il controllo della moto può diventare una bella scocciatura, visto che vi trovate sempre a derapare da una parte all'altra della strada. Ci sono dodici moto, ma soltanto una vi permette di essere competitivi nei quadri più impegnativi verso la fine.

Anche se è un gioco abbastanza agile, non offre lo stesso divertimento della vecchia versione per Mega Drive.

Quando un avversario vi minaccia con una catena o un'arma, afferrate l'arma e picchiatelo senza pietà.

Scontri tra bande

Tutti gli altri motociclisti fanno parte di quattro bande diverse, e a seconda della banda d'appartenenza hanno un tipo particolare di moto. I Kaffle Boys, per esempio, sono tutti orientali e perciò guidano moto che si chiamano Missileblade e Tsunami, mentre i Desades guidano moto da "rinnegati" come la Scavanger. Ogni banda ha poi una sua tattica di gara, quindi imparerete presto da chi stare alla larga quando effettuerete i sorpassi.



Mi scusi, starei attraversando...

Le strade americane non sono solo piene di traffico, ma anche di gente che fa jogging, che passeggia o che semplicemente attraversa la strada. Sono tutti ottimi bersagli e li potete investire se avete un po' di tempo libero. Non dà nessun beneficio, a parte un bel "Wahooo!" da parte del motociclista.





Questo trucchetto si chiama "Stoppata", o qualcosa del genere. Fa, comunque, molto male.



Man mano che avanzate nei livelli, le gare si fanno molto più lunghe.



Se non volete seguire il tracciato ufficiale, potete crearne uno vostro.

ROAD RASH 3D	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Electronic Arts
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Road Rash 3D ha un bell'impatto visivo e dà la sensazione della velocità. 75	Canzoni di alcune band americane sconosciute di trash-metal. 75	Ci vuole tempo per imparare a piegare e derapare, ma è tempo speso bene. 70	Non vi verrà voglia di rifare una seconda volta un percorso, anche se l'opzione Time Trial è buona. 73	71

IL GIUDIZIO *Evitate di mettervi a combattere con gli altri se volete vincere, e poi fare a botte non è molto bello.*



Fate un bel testa a testa con un amico nella modalità Deathmatch, con lo split-screen.



Questo fa male. Il numero 8384 indica quanta energia vi rimane.



Anche se si tratta di una missione diversa da quella a sinistra, l'energia è la stessa!



Quando sparate a un nemico, un messaggio vi dice se lo avete colpito e ferito.

recensione

ARMOURED CORE

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA PlayStation

Psst. Volete comprare una cassa di armi incendiarie di seconda mano? Le volete un paio di gambe nuove?

Non è che fare il mercenario sia il miglior modo di vivere, ma, per alcuni, è sempre più divertente che fare lo spazzino o lo sfasciacarrozze.

Immaginatevi Lara Croft con un esoscheletro di metallo e avrete un'idea di Armoured Core, gioco in cui dovete controllare un robot duro come la roccia. Dopo il test iniziale per vedere se siete all'altezza della sfida, vi viene chiesto di scegliere una missione. Più è difficile la missione, più soldi guadagnate se la portate a termine. Gli obiettivi si fanno sempre più complicati al crescere della vostra esperienza.

Una volta scelta la missione comincia il bello. Con le armi a vostra disposizione (un fucile e un piccolo lanciamissili, per iniziare) dovete far fuori i nemici senza che questi facciano lo stesso con voi. L'azione si svolge a un buon ritmo, quindi non verrete "sommersi" dai nemici e potrete sfruttare lo scenario per evitare i colpi. Sparare è molto facile, perché una volta che avete inquadrato un nemico il reticolo del mirino diventa rosso, quindi potete sparare finché il bersaglio non esplode. Andando avanti nel gioco e guadagnando soldi potrete aggiornare il vostro robot, acquistando parti migliori e più grandi. Volete un mostro con una pistola nel braccio sinistro? Nessun problema. Sognate una nuova testa con un sistema radar integrato? Consideratelo fatto. Armoured Core ha una buona atmosfera da gioco di ruolo in questo senso, visto che, completando le missioni e comprando le parti nuove per il robot, potete affrontare missioni più pericolose ed eccitanti. Purtroppo però non si raggiunge il top del divertimento. Una volta che avrete imparato ad affrontare i vari nemici, gli scontri diventeranno di routine e, anche se le missioni sono coinvolgenti, non vi sentirete mai inchiodati alla sedia.



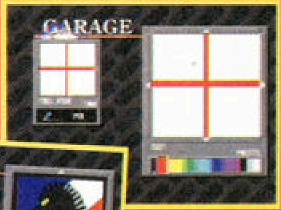




Quel colore non mi piace...

Se non vi piace il look del robot, potete sempre cambiarne il colore. Ci sono una marea di colori e disegni a disposizione. Se vi sentite dei veri artisti, c'è un piccolo set di pittura che vi permette di disegnare gli emblemi di riconoscimento che il robot porta sulle braccia. Ovviamente non fa alcuna differenza quando vi trovate in battaglia...

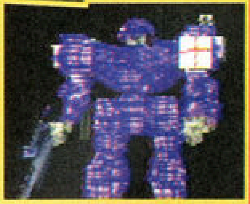
Potreste avere un emblema patriottico.





Oppure potete usare uno degli stemmi già a disposizione.

Ci vuole coraggio a uscire con quella roba addosso!

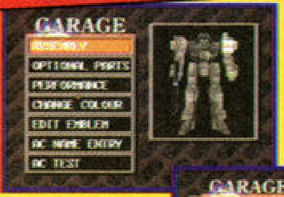




Creare il panico in una città è divertente, almeno finché non arriva la polizia a rovinare tutto.

Gambe nuove?

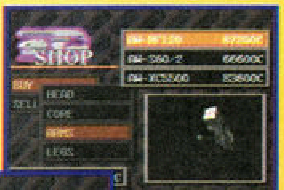
In Armoured Core bisogna trovare il giusto assemblaggio per il robot. Non dovrete usare dei cingoli per una missione dove bisogna saltare in lungo e in largo, per esempio. Bisogna tenere in considerazione peso ed energia, quindi anche se potete comprare un doppio lanciamissili teleguidato potreste non riuscire a usarlo se non avete delle gambe abbastanza potenti e robuste.



È fondamentale trovare le parti giuste per il proprio robot.



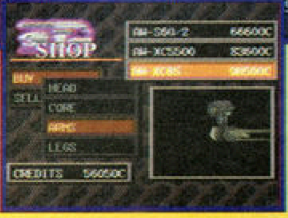
È necessario un buon corpo centrale se volete degli extra particolari.





Comprate delle gambe robuste per trasportare le armi più pesanti.

Vendete le parti in eccedenza se non riuscite ad acquistare ciò che desiderate.



Non comprate parti che valgono meno di quelle che già avete: il rendimento verrà dimezzato.

ARMOURED CORE	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Sony
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA — Alcuni effetti e scenari sono belli. È veloce e fluido, ma non ha un grande impatto visivo. **75**

SONORO — I classici rumori delle armi in funzione e musichetta di sottofondo. **65**

GIOCABILITÀ — Una volta che avete capito come schivare e guardare su e giù il più è fatto. **75**

LONGEVITÀ — Molte difficili missioni e la modalità per due giocatori dovrebbero tenervi impegnati molto a lungo. **80**

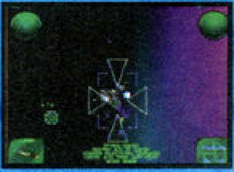
GLOBALE 77

IL GIUDIZIO *Una buona tentativo ma, anche se carino, non è tanto divertente quanto si sperava.*





La trama incentrata sulle Nazioni Unite Planetarie e sul vostro compito di mantenere la pace è interessante. Peccato che la realizzazione delle parti sparatutto sia un po' modesta.



Il sistema di puntamento fa sì che non vi dimentichiate a chi sparare.



Volare sulla superficie delle lune rappresenta un diversivo rispetto allo spazio profondo.



Distruggere installazioni minerarie può far parte della vostra missione. Le operazioni minerarie illegali potrebbero sconvolgere gli equilibri di potere.

XENOCRACY

Perduto nello spazio, lo spettacolare Xenocracy tenta la carta della supremazia intergalattica...

A ogni Natale ci sarà sempre sotto l'albero un regalo che attira più di ogni altro la vostra attenzione. Il pacco luccicante, il gran fiocco e la forma vi fanno fantasticare su cosa possa esserci dentro. È allora che imparerete la più crudele delle lezioni dei giorni festivi: un bel pacchetto non fa un bel regalo. È più che probabile che si tratti di un paio di calze o di un set del Piccolo Callista.

Similmente, Xenocracy si presenta avvolto in una confezione accattivante, e la grafica da brivido della suo intro e il suo bello schermo delle opzioni vi faranno venire voglia di cominciare a giocare. Se però togliete tutto questo involucro di grafica, vi ritroverete in mano un deludente clone di Wing Commander, l'equivalente di un paio di boxer come regalo di Natale. Siete un poliziotto del futuro con l'incarico di cercare di ottenere la pace tra quattro pianeti in guerra tra loro. Oltre a combattere, dovete anche sostenere la ricerca per la creazione di nuove armi e stanziare fondi a questo scopo. Distruggere convogli di navi da carico, proteggere incrociatori stellari e partecipare a duelli aerei fa parte della vostra routine quotidiana. Il successo o il fallimento di ciascuna missione modificano gli equilibri di potere all'interno del sistema, e determinano il modo in cui giocherete più avanti. È soltanto quando entrate nel pieno del gioco che le cose si mettono piuttosto male. Anche tenendo presenti le possibilità del pad analogico, la vostra astronave si muove in modo poco convincente, e i vostri implacabili avversari non vi danno certo una mano. Per distruggere qualsiasi cosa si tratta semplicemente di puntare il mirino e fare fuoco. Basta che facciate così e colpirete nel segno... a prescindere da quanto piccolo sia il bersaglio. Il rumore del vostro motore inoltre vi farà venire voglia di mettervi i tappi nelle orecchie, e il vostro secondo pilota vi urlerà nelle orecchie, facendovi sobbalzare al momento meno opportuno. Xenocracy promette molto, ma mantiene poco. Perciò, quando curiosate tra i regali ben confezionati dal vostro rivenditore di videogiochi, tenete presente che i piccoli aiutanti di Babbo Natale hanno un curioso senso dell'umorismo.





Pronti per la battaglia!

Le diverse missioni richiedono astronavi specifiche. Se la velocità è quello che serve, la cosa migliore è optare per il piccolo e scattante ricognitore. Le astronavi da combattimento sono più lente e pesanti, ma hanno una potenza di fuoco molto maggiore. Qui vi mostriamo come funziona il sistema di combattimento di Xenocracy. Per questa impresa abbiamo scelto il ricognitore...



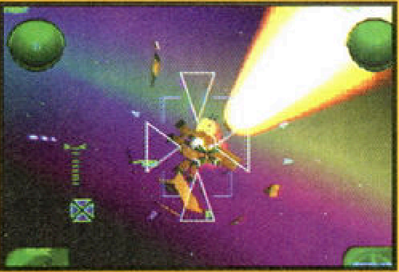
Le sequenze video stabiliscono il vostro obiettivo prima della vostra partenza.



Con il ricognitore vi avvicinate rapidamente al nemico.



Poi si tratta solo di preparare al tiro la vostra arma più pesante.



Quando avete fatto questo, lanciate il primo siluro e state a guardare.



Booom! Avete appena ammazzato centinaia di persone. Grande!

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation

XENOCRACY	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Grolier Interactive
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Ottima per cominciare, ma diventa meno brillante una volta che entrate nel pieno del gioco. 54	Una musica d'atmosfera vi accarezza le orecchie, finché non subentrano gli effetti sonori spaccatimpani. 41	Il sistema di pilotaggio della nave è troppo scoordinato. 45	Il sistema delle missioni garantisce longevità al gioco, ma le parti sparatutto sono modeste. 43	44

IL GIUDIZIO La scarsa grafica all'interno del gioco rovina tutto. Una maggiore attenzione al motore del gioco sarebbe stata opportuna.

PlayStation presenta

Big Time TROPHY

Vincere sara' un gioco da ragazzi.



adidas Power Soccer '98



Tekken 2



Gran Turismo

Milano
10 ottobre

Gran Finale
Milano SMAU
il giorno 24 ottobre

Allenati,
la nuova
PlayStation
PowerLine
166-808.808*
ti svela i segreti di questi giochi!

***Servizio Audiotel riservato ai maggiorenni al costo di 1.524 Lire + IVA al minuto (gestore Isicom Roma).**

Iscriviti subito al Big Time Trophy PlayStation.

Ai VINCITORI del GRAN FINALE un FAVOLOSO SCOOTER!

Tutte le regole del gioco

La partecipazione
Per partecipare al Trophy bisogna compilare in ogni sua parte e rispedire il coupon che si trova a fondo pagina, **esclusivamente tra il 29 settembre e il 3 ottobre 1998**. E' necessario scegliere un solo gioco per partecipare ad uno dei quattro appuntamenti. E' possibile gareggiare in più di una località, partecipando sempre con un solo gioco per località.

Le fasi
1. Il torneo è suddiviso in due fasi: eliminatorie e finale. Le eliminatorie si terranno a **Milano il 10 ottobre. La finale si terrà a Milano presso lo SMAU il 24 ottobre.**
2. Ogni eliminatoria prevede tre tornei distinti, abbinati ad altrettanti giochi che sono: Adidas Power Soccer '98 - Tekken 2 - Gran Turismo.
3. Per ogni singolo gioco sono ammessi al massimo 64 partecipanti. Alla fine della giornata di gioco, in ogni eliminatoria verranno distinti 3 vincitori (uno per adidas Power Soccer '98, uno per Tekken 2 e uno per Gran Turismo).
4. I vincitori delle quattro eliminatorie (12 in tutto), parteciperanno alla finalissima del 24 ottobre presso lo SMAU a Milano. Tutte le spese di viaggio e pernottamento saranno totalmente a carico dell'organizzatore.

I premi
1. Ai vincitori delle eliminatorie saranno consegnati premi e gadget vari.
2. **I primi 3 classificati del 24 ottobre** (uno per ciascun gioco) **si aggiudicheranno uno scooter personalizzato PlayStation**.

I regolamenti dei giochi
adidas Power Soccer '98 (Calcio)
Le partite dureranno 2 minuti per tempo. Se al termine dei tempi regolamentari il risultato sarà un pareggio, si disputeranno due tempi supplementari (con regola del Golden Goal ed eventuali rigori). I concorrenti terranno tutti sotto controllo la medesima squadra (per esempio, si giocherà sempre una partita Italia contro Italia).
Tekken 2 (Picchiaduro)
I concorrenti potranno scegliere il proprio personaggio dall'intera lista prevista dal gioco (personaggi segreti compresi). Ogni incontro sarà al meglio dei tre round, della durata di un minuto e mezzo ciascuno. Se al termine del tempo limite nessuno dei due combattenti avrà avuto la meglio sull'avversario, sarà dichiarato vincitore colui che avrà conservato il maggior quantitativo di energia vitale.
Gran Turismo (Guida)
Le gare si disputeranno tra due concorrenti alla volta, nella modalità split-screen (schermo suddiviso in due). Entrambi i piloti utilizzeranno la medesima vettura, senza possibilità di variarne l'assetto. Il circuito sarà lo stesso per tutti i concorrenti, così come la vettura. Ogni gara sarà composta da due giri.

STACCARE, COMPILARE E RISPEDIRE VIA FAX AL N. 02/66715171 dal 29 settembre al 3 ottobre '98

Nome..

Cognome..

Via.. N...............

Cap............ Città.. Prov............

Telefono................/.. Età

Mi iscrivo con il seguente gioco alla eliminatoria che si svolgerà il 10 ottobre 1998 a Milano (il luogo verrà comunicato telefonicamente ai partecipanti):

❑ Adidas Power Soccer '98 ❑ Tekken 2 ❑ Gran Turismo

Autorizzo la Sony Computer Entertainment SpA a inserire i miei dati nelle sue liste per l'invio di materiale informativo, pubblicitario o promozionale. In ogni momento, a norma dell'art. 13 legge 675/96 potrò aver accesso ai miei dati, chiederne la modifica o la cancellazione, oppure oppormi al loro utilizzo scrivendo a: Sony Computer Entertainment SpA - Via Flaminia, 872 - 00191 Roma.

Firma..

GM

PlayStation. Oltre 400 videogames.

BEACH VOLLEY HEROES



Bikini e perditempo da spiaggia. Guardate cosa accade quando la pallavolo incontra Smash Tennis...

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation (VERSIONE RECENSITA), Saturn, Dreamcast, M2, N64

Fra gli altri giochi sportivi bizzarri ci sono la serie Dead Ball Zone, il Cricket e Winter Olympic Games. Sono tutti migliori di questo.

Il Beach volley è tutto bikini succinti e carne abbronzata, e il tutto assomiglia più a Baywatch che a una competizione sportiva. In questo rapido gioco si affrontano squadre di due persone, ed essere un bel bocconcino per l'altro sesso rappresenta un'importante premessa per chi intende sfoggiare le proprie doti atletiche sulle spiagge dorate.

Funsoft però ha scelto un tipo di approccio diverso al beach volley, inserendovi una salutare dose di divertimento extra. Scegliete una fra le squadre di pazzoidi, e cercate di guidare queste giovani promesse alla vittoria nel campionato. Pensate a Smash Tennis e avrete un'idea precisa di ciò che gli sviluppatori hanno cercato di fare. Non vuole essere una simulazione in senso vero e proprio, perciò preparatevi a ogni genere di colpi pazzeschi e assolutamente irreali in ogni momento del palleggio. Tutto l'impegno che dovrete mettere nel gioco finirà per indebolirvi. Sotto il bruciante calore del sole dovrete mantenervi ben idratati, e Beach Volley Heroes vi permette di interrompere lo scontro allo scopo di rinfrescarvi per ripristinare il vostro livello di energia. È qui però che cominciano i problemi. Gli incontri sono un affare abbastanza noioso, il cui esito dipende più dal fatto che i giocatori esauriscano le loro energie e cadano, che non dalla pura e semplice abilità. I lunghi palleggi (ce ne saranno molti) finiscono per riproporre senza fine la stessa sequenza di colpi, e non potete immaginare nemmeno quanto ciò possa risultare noioso malgrado le mosse speciali, che non sempre sono poi così speciali. In apparenza, tutto sembra OK. I diversi personaggi sono ben disegnati e animati, e iniziare a giocare è abbastanza facile. È solo che c'è molto poco da imparare. Continuate a fare le stesse mosse e vincete. Il fatto che dovete chiamare dei time-out durante gli incontri allo scopo di far rinfrescare la vostra squadra tira in ballo i tempi di caricamento, che sono spaventosi. Abbiamo fatto in tempo a fare un paio di combattimenti di Tekken 3 su un'altra console mentre aspettavamo che il gioco ripartisse. Non sarebbe tanto male se almeno l'azione durante gli incontri fosse un po' frenetica, ma non lo è. Malgrado Beach Volley Heroes contenga alcune buone idee, i tempi di caricamento e la mancanza di varietà finiscono per renderlo poco stimolante. Per quanto le bellezze da spiaggia...



Dopo aver segnato o subito un punto vedrete una breve scena con la squadra che festeggia o che si lamenta disperatamente. Dopo un po' alcune scenette diventano noiose, ma questa no...

Mosse speciali!

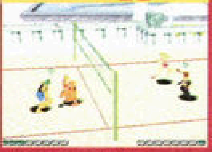
Detestiamo rovinarvi la sorpresa, ma questa sequenza mostra l'unica mossa che potrete vedere per tutto il gioco. Non dovete fare altro che premere un pulsante; continuate a farlo, e alla fine avrete vinto.

Ricevere



Dopo che il vostro avversario ha lanciato la palla oltre la rete, è compito del ricevitore tuffarsi e ribatterla.

Passaggio



Il secondo uomo alza gentilmente la palla...

Schiacciata



...consentendo al primo di saltare e schiacciarla.

Spirito di squadra...

Con l'aspetto da concorrenti di "La corsa più pazza del mondo" che si ritrovano, questi tipi sarebbero cacciati a suon di risate da qualsiasi incontro di beach volley. Malgrado ciò si comportano bene, e hanno un sacco di mosse astute.

Attori



Splendidi ragazzi di Hollywood.

Ragazze



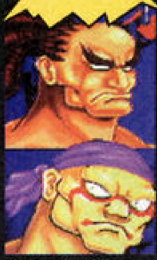
Le ragazze vogliono soltanto divertirsi...

Altissimi



Molto bravi sotto rete, ottimi nel fare muro.

Combattenti



Giocatori rapidi e aggressivi. Molto tosti.

Ninja



Superveloci, e con mosse speciali uniche.

Calciatori



Usano sia le mani che i piedi.

Soldati



Lenti, e non molto bravi a saltare.

Lottatori di Kung Fu



Molto duri da battere. Si muovono bene.

Sexy



Ecco dov'è finita Ginger delle Spice Girls.

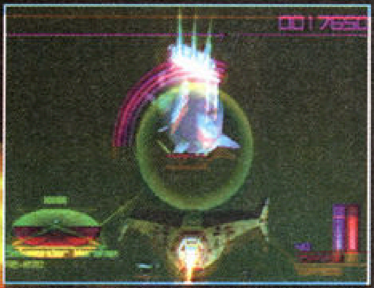
BEACH VOLLEY HEROES	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Funsoft
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Il movimento dei giocatori poligonali e gli scenari sono buoni. 79	Un pochino di dialogo, ma gli effetti non sono proprio un gran che. Mediocre, al massimo. 56	Molto ripetitivo, e presto noioso. Lunghi periodi di gioco sono consigliati solo agli appassionati. 58	All'inizio è coinvolgente, ma in un paio d'ore il fascino svanisce. 56	57

IL GIUDIZIO Un apprezzabile tentativo di creare un gioco sportivo diverso dal solito.







La grande astronave argentea è quella che state cercando di difendere. Se le sparate addosso, il computer si irriterà.

BLAST RADIUS

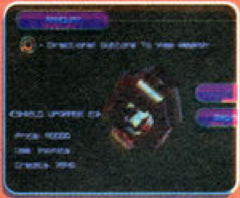
VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Cancellateli dal cielo!

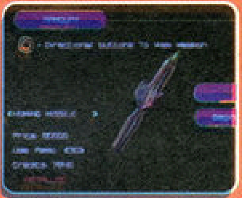
Dovete raccogliere i premi per il completamento delle missioni per comprare nuove armi. Sarà la vostra scelta dell'astronave a determinare di quali aggiunte potrete fare a meno.



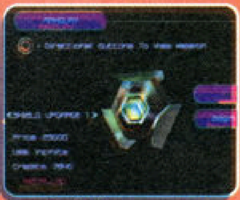
Il laser è importante, e dovrà essere il vostro primo investimento.



Anche gli scudi sono una buona scelta per mantenere intatta la vostra nave.



I missili teleguidati possono essere aggiunti al vostro arsenale.



Una volta che il vostro scudo cede, tra voi e il vuoto c'è soltanto lo scafo.



I missili d'assalto sono dei missili rapidissimi e fatali.

Disperate di trovare la vostra strada nell'universo? Questa potrebbe essere la risposta...

Cosa deve fare un povero ragazzo? I vostri amici e la vostra famiglia sono stati uccisi, e non vi rimane che da scegliere tra la vita solitaria del disoccupato e l'eroica esistenza del mercenario intergalattico. Per Kayne, unico sopravvissuto del corpo scelto Wolf Squadron, la scelta non è stata difficile.

I vostri più recenti datori di lavoro sono una pacifica razza di alieni chiamati Vorn. Si trovano sotto l'attacco dei Kotan-Kai, e voi siete la loro unica speranza di sopravvivenza. Se ce la fate avrete accesso alla loro avanzatissima tecnologia; se fallite... bah, meglio non pensarci.



Iniziate il gioco scegliendo fra quattro astronavi, ognuna delle quali ha i suoi vantaggi e i suoi punti deboli. La Hammerhead 56 è un bestione grosso e lento non troppo manovrabile. Se scegliete la Stealthshadow, invece, vi ritroverete a schizzare per la galassia cercando di evitare di andare a sbattere.

Una volta che avete scelto la vostra nave, la missione ha inizio con voi che venite sbattuti senza tante cerimonie fuori da un cunicolo. Vi troverete di fronte a un miserabile branco di Kotan Kai, mostruosi alieni volanti cattivi come l'olio di ricino. Potete osservare il gioco dall'abitacolo o da dietro il vostro veicolo, per ingaggiare battaglia con il nemico in questo coinvolgente sparatutto da sala giochi. Dovete completare una missione indipendente per accedere a un gruppo di tre. Solo dopo aver completato questo gruppo di missioni potrete salvare la vostra posizione nel gioco. Questo può risultare disperatamente frustrante se morite alla penultima missione e vi tocca ricominciare da capo. Non vi dispiacerà ricominciare, comunque.

I combattimenti aerei e le missioni sono disegnati perfettamente, l'intelligenza artificiale nemica è potente e il sistema dei bonus è altrettanto ben congegnato. Quando distruggete i cattivi raccogliete carburante, munizioni e scudi, perciò dovete progettare i vostri attacchi con attenzione. La modalità link-up conduce il gioco in un altro scenario, in cui voi e un amico fronteggiate la potenza dei Kotan Kai o vi affrontate in uno scontro all'ultimo sangue. Malgrado tutte le lodi profuse finora, bisogna dire anche che un punto debole c'è, ed è che non ci si sente parte della trama che si sta sviluppando.

Questo è un gioco da sala giochi, malgrado le sequenze introduttive con la trama. Rimane comunque un gioco brillante, uno dei migliori sparatutto in 3D in circolazione insieme a Colony Wars.

LE INTERESSA UN'ASTRONAVE, SIGNORE?

Se vi considerate dei piloti tipo 'ehi, tu, ti piombo dritto in faccia', scegliete qualcosa che offra un po' di protezione. Se al contrario siete tipi svelti e vi piace mettere nel sacco l'avversario, optate per qualcosa che abbia un po' di energia nei motori.



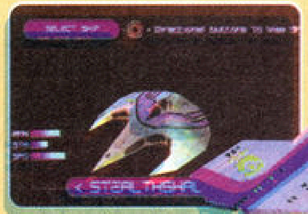
La Starski Gruv-77 è una delle grandi e possenti navi da guerra a disposizione.



Il Cougar è un veloce veicolo da intercettazione con buona protezione.



La Hammerhead è lenta, ma può resistere con facilità a massicci attacchi.



Per i Top Gun che non si fanno mai colpire, ecco l'ultraveloce Stealthshadow.



BLAST RADIUS	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Psygnosis
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA — 85
Tutte le astronavi sono ben disegnate, e il gioco gira a una velocità impressionante.

SONORO — 78
Gli effetti sonori non sono niente di speciale, ma la musica è sicuramente uno dei fiori all'occhiello del gioco.

GIOCABILITÀ — 84
Potreste sentirvi un po' frustrati a causa del sistema di salvataggio del gioco, ma avrete voglia di riprovare.

LONGEVITÀ — 80
È un peccato che non ci sia una vera trama nel gioco. Una storia lo avrebbe reso più interessante.

GLOBALE 82

IL GIUDIZIO *È uno sparatutto molto carino, e ha tutto ciò che deve avere uno sparatutto fedele al modello da sala giochi.*

BANJO-KA

Ecco con tutto il nostro cuore la tutti i pezzi del puzzle del più g per Nintendo 64...

Qualsiasi cosa faccia Nintendo, può farla anche Rare. E più grande, magari. Non c'è dubbio, Banjo-Kazooie è il gioco più vasto ed entusiasmante per il Nintendo 64, e siamo sicuri che non giocherete con nient'altro fino a quando avrete trovato tutti gli ultimi e più nascosti pezzi del puzzle... o Jiggie, come sono noti nell'universo di Banjo-Kazooie.

Ecco qui dunque, per aiutarvi durante il gioco, la posizione di tutti i Jiggie del gioco. Raccoglieteli nell'ordine indicato e sarete sulla strada giusta per terminare il gioco in meno di cinque ore e riscuotere l'ammirazione e l'invidia di tutti i vostri amici. Certo, forse avrete ancora bisogno dell'abilità di un infaticabile ragazzino giapponese e della pazienza e della tranquillità zen di un monaco buddista lobotomizzato sotto Valium... Ma almeno saprete da che parte cominciare!

Consigli generali

Prima di cominciare la vostra impresa, c'è qualche suggerimento generale che potrebbe esservi utile tenere a mente:

● Dovrete memorizzare il percorso di ciascun livello se vorrete realizzare un tempo decente. Il modo migliore consiste nell'usare il pulsante C in alto per guardarvi intorno dai vari punti elevati. Se il livello contiene piattaforme volanti, usatele per prendere confidenza con le zone più remote della mappa, e non preoccupatevi di perdere le piume: potete sempre smettere e ricominciare, se rimanete del tutto senza.

● Dal momento che il vostro obiettivo è raccogliere 100 note musicali, è una buona idea trascurare le prime e più facili per passare direttamente alle più difficili che riuscite a trovare. Se scivolate e morite, almeno non lo farete con un punteggio di 90 e più note, e sarà meno probabile che il vostro joypad finisca scaraventato contro lo schermo del televisore.

● Tenete le orecchie aperte, e ascoltate i richiami dei Jinjo. Sono sempre abbastanza facili da trovare, perciò non ci sono scuse per il fatto di non riuscire a trovarne uno.

● Parlate con la fata Brentilda ogni volta che la incontrate nella tana di Grunty. Se necessario, scrivete ciò che ha da dirvi. Prima che abbiate completato il gioco, la vostra conoscenza delle abitudini di Grunty sarà messa alla prova. Non avrete voglia di tornare indietro a cercare fate quando ci sarà da ammazzare la strega.

● Questo oggetto a sei facce è il frammento di un favo d'api che serve a ripristinare l'energia (gli orsi lo adorano). Cercate di non perderne nemmeno uno. Se li raccogliete tutti, vedrete raddoppiare il vostro livello di vita per la battaglia finale contro Grunty. Ne avrete quasi sicuramente bisogno.

● Per finire, se avrete seguito il percorso da un Jiggie all'altro indicato nella nostra guida, avrete messo da parte la maggior parte dei numerosi elementi che vi servono per completare il gioco, come i simboli Mumbo e i vari bonus specifici di ciascun livello.
Assicuratevi però di esplorare ogni più remoto angolino alla ricerca delle ultime note musicali e delle tane della talpa: alla fine sarete ripagati.

Per i trucchi, consultate il servizio segreti p88
Top Tip!



ZOOIE

a posizione di grande gioco

Senza segreti!



La Tana di Grunty

Se azionate uno degli interruttori di Grunty all'interno dei livelli, da qualche parte nella Tana comparirà un pezzo di puzzle. Potete anche completare il gioco senza questi elementi, ma trovarli tutti rappresenta di certo un motivo d'orgoglio. È un lavoretto che vale proprio la pena di fare, no?

Jiggie Gratuito: A sinistra del punto di partenza, sulla collina. Collocatelo correttamente all'interno dell'immagine per entrare nel primo livello.

Monta Mumbo's Mountain: Azionate l'interruttore di Grunty nel primo livello e fate apparire un Jiggie al di sopra dell'ingresso della Montagna di Mumbo.

Treasure Trove Cove: L'interruttore nella Caverna del Tesoro fa sparare un Jiggie dal cannone appena fuori l'ingresso.

Clanker's Cavern: Gli occhi di Grunty vi condurranno al quarto dei tesori.

Bubblegloop Swamp: Il pezzo di puzzle della Tana nella palude di Bubblegloop si trova dietro le sbarre della statua di Grunty.

Gobi's Valley: Se arrivate fino alla Valle dei Gobi vi guadagnerete un Jiggie che si trova nella tomba della mummia. Attenti alle sabbie mobili.

Freezeey Peak: Il Jiggie appare semplicemente sopra all'ingresso del Picco.

Mad Monster Mansion: È dentro all'occhio di Grunty, dopo il Palazzo.

Rusty Bucket Bay: Dopo esservi cimentati con la Baia troverete un Jiggie gratuito nella stanza allagata con la mina.

Click Clock Wood: Dovrete abbandonare il Bosco più in fretta possibile allo scopo di raggiungere il pezzo del puzzle, che si trova in alto di fronte all'ingresso.



La malvagia Gruntilda. Non c'è modo di sfuggire alla sua presenza nascosta nel corso di Banjo-Kazooie, ma seguendo la nostra guida dei 100 Jiggie per la vittoria sarete certi di avere l'ultima parola.



Trovate due calderoni dello stesso colore e potrete filarvela con facilità attraverso le varie aree fino alla Tana di Grunty.





Brentilda non si limiterà a fornirvi interessanti e preziose informazioni sull'igiene personale della sua sorellina, ma aumenterà anche il vostro livello di vita. Gentile!



Nella Tana di Grunty troverete abbastanza alveari da assicurarvi di non perdere nemmeno una vita lì dentro.



Banjo sembra un po' confuso qui. Ma non dovrebbe preoccuparsi troppo della Palude di Bubblegloop: non è uno dei livelli più insidiosi.

Segue

Mumbo's Mountain

Note per entrare: 0







Jiggy n. 2: Rubate un'arancia dall'albero di Congo e datela allo scimmiotto in cima al muro. Vi ricompenserà con un altro Jiggy. Il crimine paga!

Jiggy n. 3: Saltate sulla piattaforma vicina all'albero di Conga e centratelo con qualche uovo blu ben piazzato, finché vi consegnerà il suo secondo Jiggy.

Jinjo Rosa: A destra del vostro punto di ingresso nel livello. Laggiù!

Jinjo Blu: Quello che state cercando si trova a destra del ponticello.

Jiggie n. 1: Scovate Congo, e sfidatelo stando in piedi su uno dei mucchi di arance vicino al suo albero. Aspettate finché non vi lancia un'arancia, poi saltate sul mucchio successivo finché tutti e tre non saranno stati distrutti... per guadagnarvi un Jiggie.

Jiggy n. 4: Troverete questo Jiggy al centro della spirale di pietra in cima alla collina

Jinjo Arancione: : Il prossimo è in cima alla spirale di pietra. Bella invenzione queste spirali di pietra, eh?

Jinjo Giallo: Ai piedi della collina. Dovrete sfoderare gli artigli di Kazooie se volete metterci sopra le mani




Jiggy n.5: Distruggete il villaggio con l'attacco dall'alto. Forza, fate a pezzi quelle capanne!

Jinjo Verde: Questa opera di demolizione non è stata soltanto altamente terapeutica, ma ha anche portato alla luce il più verde dei Jinjo, che vi consegna il Jiggy numero 6. Ah, quali altre soddisfazioni attendono questo orso criminale?

Jiggy n.7: Trovate Juju in mezzo alle rovine di quello che un tempo era un villaggio. Tirategli in bocca le uova per far apparire una tessera del puzzle.

Jiggy n.8: Lo troverete messo al sicuro nell'occhio destro della capanna a forma di teschio di Mumbo.

Jiggy n.9: Si trova in cima alla montagna vicino all'inizio del livello. Infilatevi gli scarponi!

Jiggy n.10: Partate allo Stregone Mumbo, e lui vi trasformerà gentilmente in una termite permettendovi di salire in cima alla Ticker Tower e di impadronirvi dell'ultimo pezzo mancante. È un buon inizio: con questo sono dieci i pezzi trovati!



Treasure Trove Cove

Note per entrare: 50



Jinjo Blu: Proprio sotto il punto di partenza, ma attenzione allo squalo. Vi prenderete un paio di morsi, a meno che siate tanto fortunati da bloccarlo dietro uno dei piloni di legno.



Jinjo Rosa: Arrampicatevi sulle scatole a destra del punto di partenza, e usate le piattaforme di lancio per saltare da un pilastro all'altro e acchiappare il Jinjo.

Jiggy n.1: Troverete il primo Jiggy sugli scogli a destra.




Jiggy n.2: Parlate con il capitano Blubber sulla nave, e recuperate il suo tesoro dalla stiva. Potete entrare nella stiva aprendo la botola che si trova sul ponte e nuotando attraverso l'apertura che si trova dietro di essa. È tutto qui.

Jinjo Verde: È nascosto in cima all'albero maestro. Se ascoltate attentamente potete quasi sentirlo gridare per il terrore e per le vertigini.

Jiggy n.3: Volate in cima al faro ed entrate, guadagnandovi un altro Jiggy.

Jinjo Giallo: È facilmente individuabile sulla cima di un albero proprio sotto il faro.

Jiggy n.4: Nuotate indietro fino alla baia delle Chele, e affrontate il granchio gigante. È davvero una mezza cartuccia: tutto quello che dovete fare è beccarlo un po' sugli occhi, e ne avrà abbastanza... che moscerino! Il Jiggy è dentro la sua conchiglia vuota.

Jiggy n.5: : In cima alle scale c'è un profondo stagno protetto da una mina, che contiene una tessera del puzzle.

Jinjo Arancione: Lo troverete alla fine di un muretto sopra lo stagno minato. Vi farà grazioso dono del Jiggy numero 6.

Jiggy n.7: Ai piedi della scalinata di legno, girate intorno al muro e salite sulle casse per trovare il pezzo che cercate.



Jiggy n.8: Dall'albero maestro della nave volate fino alla nicchia a sinistra e saltate dentro la cassa.

Jiggy n.9: Volate fino alla torre di mattoni, colpite la croce e proseguite nella direzione indicata dalle frecce fino a quando, una volta trovate e abbattute tutte le croci, apparirà un punto interrogativo. Colpite la croce sull'isola e avrete via libera per il Jiggy nascosto.

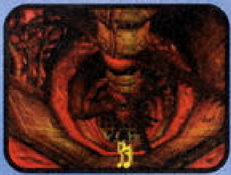
Jiggy n.10: Tirate le uova addosso a Leaky, il pietoso secchio arrugginito, e l'acqua all'interno del castello di sabbia defluirà altrove. Ora potrete lanciare Banjo Kazooie sulle piastrelle del pavimento per conquistare l'ultimo dei tesori della Caverna del Tesoro.




Clanker's Cavern

Note per entrare: 50







Jinjo Giallo: Dirigetevi a sinistra, salite la scala e troverete subito il Jinjo nascosto dietro un alveare. Ricordate che gli alveari servono per ripristinare la vostra energia.

Jiggy n.1: Dentro un buco verde sotto la coda di Clanker. Dovrete difendervi dai granchi mutanti per conquistare il vostro Jiggy.



Jinjo Blu: Si trova nel passaggio verde a destra di Clanker.

Jiggy n.2: Si trova nel passaggio giallo a sinistra di Clanker.

Jinjo Verde: Si trova nel passaggio a destra sotto Clanker.

Jiggy n.3: Girando la chiave che avete appena trovato farete apparire un Jiggy sul dorso del pesce meccanico.

Jinjo Arancione: Partendo dalla piattaforma vicino alla pinna sinistra di Clanker, dirigetevi a sinistra attraverso il condotto, e sarete sulla strada giusta per le ricchezze e i Jinjo.

Jiggy n.4: Sfondando la porta alle spalle di Clanker scoprirete un altro piccolo Jiggy.





Jiggy n.5: Piazzatevi sulla vite che esce dallo sfiatatoio di Clanker e arriverete al prossimo Jiggy. Evviva!

Jiggy n.6: Lasciatevi cadere dalla vite lungo lo sfiatatoio e arriverete a un interruttore che vi permetterà di trovare una tessera del puzzle collocata poco più avanti nel passaggio.

Jiggy n.7: Nuotate attraverso gli anelli verdi nel giusto ordine per guadagnarvi un altro Jiggy per la vostra collezione.



Jiggy n.8: Nel corso del prossimo passaggio imparerete come diventare invincibili (cosa che non è priva di utilità): rafforzandovi e ricaricandovi lungo il passaggio vi guadagnerete senza problemi un Jiggy.





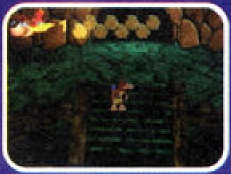
Jinjo Rosa: È nascosto nella branchia sinistra di Clanker, e vi farà dono del Jiggy n.9.

Jiggy n.10: Lanciate le uova nei denti di Clankers: chissà perché gli piacerà, e aprirà la bocca permettendovi di nuotare al suo interno raccogliendo l'ultimo sfavillante Jiggy d'oro.

Bubblegloop Swamp

Note per entrare: 150













Jinjo Giallo: È un gioco andare a destra oltre il ponte dove c'è il Jinjo che vi chiama. "Qui, vieni qui!" - grida. Come potreste rifiutare?

Jinjo Verde: Colpite la tavola verde azionando il timer, e arrampicatevi (con attenzione) sul passaggio a chiocciola per trovare un altro Jinjo indifeso.

Jiggy n.1: Più oltre, sullo stesso passaggio, c'è la tessera del puzzle, che scomparirà se supererete il tempo massimo. Provate, riprovate e provate ancora.

Jiggy n.2: Indietro, ai piedi del ponte (quante volte siete caduti giù?), guadate verso sinistra e troverete un uovo, pronto per essere spaccato. Dentro il suo tuorlo c'è l'oro.

Jiggy n.3: Andate a destra del passaggio a chiocciola e affrontate i Filbbets. Presto vi consegneranno il loro Jiggy, e vi ringrazieranno anche.

Jiggy n.4: Pestate i piedi a Tanktup e guadagnatevi così un altro brillante premio. È anche un bel massaggio per i suoi piedi...

Jinjo Arancione: Lo troverete nella palude alle spalle di Tanktup.

Jiggy n.5: Entrate nella bocca di Tanktup e colpite nel giusto ordine le tartarughe del coro.

Jiggy n.6: Dite qualche parolina a Mumbo e lui vi tramuterà in alligatore. Infilatevi nel naso della statua dell'alligatore e battete Mr. Vile nei suoi giochi. Rilassatevi e riprovate.

Jinjo Rosa: Sotto una capanna in fondo al villaggio di tronchi d'albero.

Jiggy n.7: Ancora sotto forma di alligatore, percorrete il labirinto fino all'interruttore e raccogliete il Jiggy che apparirà.

Jinjo Blu: Si trova in cima a un palo dietro la testa dell'alligatore, e ha un regalo per voi. Sarebbe scortese non accettarlo. Jiggy numero 8!

Jiggy n.9: Lanciate le uova in bocca alle cinque statue di Croctus. Mmm... buone!

Jiggy n.10: Aprite l'ultima delle case sui tronchi nel villaggio delle palafitte e avrete oltrepassato la Palude di Bubblegloop. Appena il tempo per tirare il fiato...

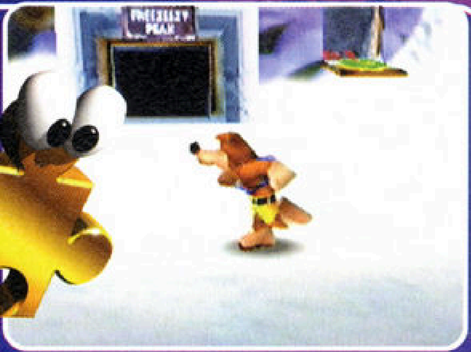


Segue

Freezeey Peak

Note per entrare: 260









Jinjo Rosa: Dentro a uno dei regali di Natale troverete Mr. Pinky.

Jiggy n.1: Uccidete Sir Slush e i suoi fratelli utilizzando il colpo rat-a-tat rap.

Jiggy n.2: Il pupazzo di neve sta cercando di fumarselo nella pipa.

Jiggy n.3: Saltate sulla slitta in cima al pupazzo di neve.



Jinjo Blu: Troverete questo tipo in cima alla scopa del pupazzo di neve. Che freddo!

Jinjo Verde: Dall'altro lato del pupazzo di neve, in fondo. Quello verde è dietro a una delle case.

Jinjo Giallo: Questo sta stringendo un oscuro patto con Mumbo nella sua capanna.

Jiggy n.4: Premete i bottoni sul petto bianco del pupazzo di neve per far apparire un Jiggy.

Jiggy n.5: Aprite la scatola dei Twinklies e cercate a tutti i costi di salvare un numero sufficiente di quei piccoletti debolucci per illuminare l'albero. Ve ne servono dieci. Lanciate quindi qualche uovo contro l'interruttore e volate attraverso la stella in cima all'albero, finché una sequenza non vi informerà che avete vinto un Jiggy. Ragazzi, ve lo siete guadagnato!

Jiggy n.6: Vestite i panni di Babbo Natale e regalate un felice Natale a tre mocciosi... scusate, a tre bei bambini. Volete sapere come? Semplice: conquistando il loro affetto con le sorpresine che si trovano sulla punta del naso del pupazzo di neve, sull'isola dietro di lui e dentro all'albero di Natale. Brrr....

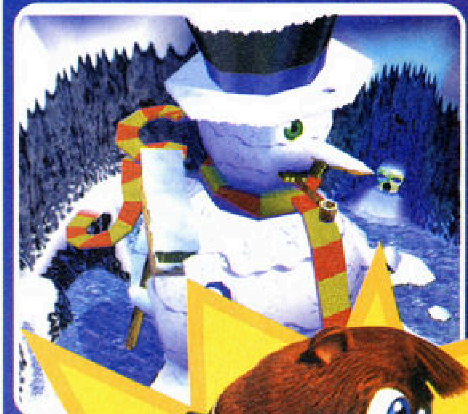


Jiggy n.7: Andate a trovare lo zio Mumbo e trasformatevi in un tricheco. Vincete quindi la gara che incontrerete in cima alla collina a sinistra del pupazzo di neve.

Jiggy n.8: Partate con Wozza, il grande tricheco, per mettere le vostre zampe da orsetto su un altro Jiggy ancora.

Jinjo Arancione: Ritornate Banjo e Kazooie e recuperate l'ultimo Jinjo e il Jiggy n.9 nella grotta di Wozza.

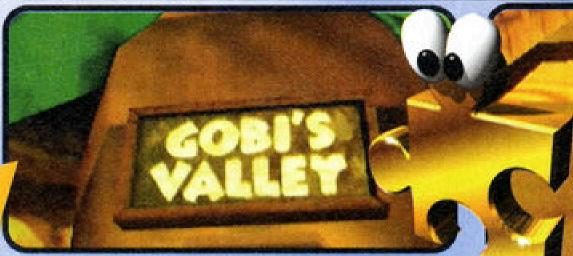
Jiggy n.10: Misuratevi nella corsa contro il tricheco, usando le scarpe superveloci. Battetelo, e avrete finito anche questa zona. Siii!





Gobi's Valley

Note per entrare: 350









Jinjo Giallo: Troverete questo piccoletto subito dietro al punto di partenza.

Jinjo Arancione: Tirate un bel po' di uova nelle narici della sfinge e varcate la porta. Date un uovo alla mini-sfinge per iniziare la vostra corsa sul tappeto volante. Troverete il Signor Arancione dietro il primo tappeto.

Jiggy n.1: Percorrete il sentiero dei tappeti fino in cima per raggiungere la prima tessera.

Jinjo Verde: Salite in cima alla piramide all'estrema destra e vi imbatterete presto nel Jinjo verde.

Jiggy n.2: Picchiate sulla mattonella in cima ed entrate attraverso la porta. Uccidete la mummia, quindi giocate il memory per guadagnarvi la tessera successiva.

Jiggy n.3: Di nuovo alla piramide azteca. Indossate le scarpe superveloci e vincete la corsa contro l'orologio correndo fino alla cima.

Jinjo Blu: Saltate nel vortice appena comparso e salvate il tizio blu.

Mad Monster Mansion

Note per entrare: 450









Jinjo Rosa: Dietro la casa, nel seminterrato, potrete mettere le mani su questo piccolo Jinjo rosa che sta dentro uno dei barili.

Jiggy n.1: La prima tessera del puzzle è dentro un altro barile.

Jiggy n.2: Più oltre, dietro la casa, c'è una capanna che contiene una tavoletta ouija, che dovrete usare per comporre i vostri nomi.

Jiggy n.3: Seguite il sentiero dietro la capanna e guardate nel secchio del pozzo per trovare la tessera del puzzle.

Jiggy n.4: Mettete un uovo all'interno di ciascuno dei vasi intorno alla chiesa per mettere le zampe sul prossimo Jiggy.

Jinjo Blu: Andate verso lo stagno verde a sinistra della casa e usate gli shock pad per salvare il Jinjo blu.

Jiggy n.5: Usate l'interruttore a destra dello stagno per aprire la chiesa. Entrateci e misuratevi con il fantasma sullo spettrale organo a canne. Indovinate cosa avrete se vincerete...

Jiggy n.6: Salite sopra la chiesa e arrampicatevi fino in cima al campanile. Facile.

Jinjo Arancione: Perdetevi nel labirinto. Cercate di arrivare in fondo a sinistra e ottemperate ai vostri doveri di cittadino: salvate quel Jinjo!

Jinjo Verde: Arrampicatevi sulla grondaia intorno al tetto della casa e utilizzate lo shock pad che troverete lì per prendere il Jinjo verde.



Jiggy n.7: Saltate giù dal camino e camminate con cautela sui cuscini per evitare di svegliare il mostro addormentato. Il settimo Jiggy è vostro.

Jinjo Giallo: Al secondo piano della casa c'è una grande finestra che aspetta solo di essere spaccata. Il Jinjo giallo e l'ottavo Jiggy attendono.

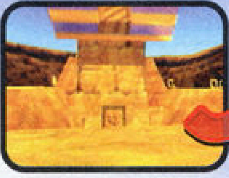
Jiggy n.9: Fate una visitina a Mumbo, e dategli una mancia sufficiente a farvi trasformare in una zucca. Ora rimbalzate fino al piano superiore della casa e andate a trovare Loggo il gabinetto. Un viaggetto attraverso il suo condotto e otterrete un Jiggy.

Jiggy n.10: Balzate sul tetto e lasciatevi cadere attraverso il buco della grondaia più largo. Avete completato il livello, e potete ora passare alla parte più frustrante del gioco.



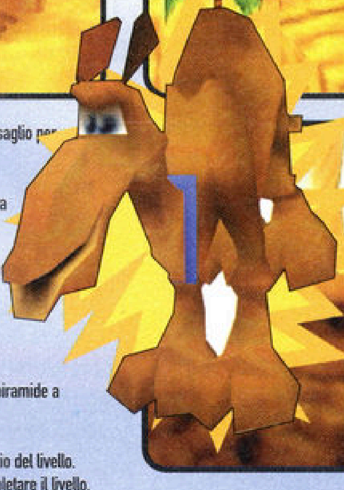


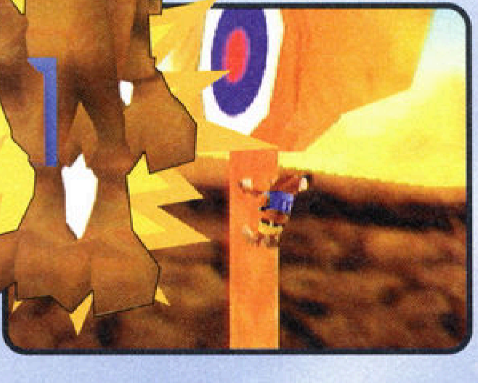












Jinjo Rosa: Sparate più volte alla testa della sfinge (quella in cima alla torre d'acqua) fino a far apparire un nuovo tempio. Dentro troverete un labirinto che nasconde l'ultimo Jinjo, che vi farà dono del Jiggy numero 4.

Jiggy n.5: Superate il labirinto e otterrete la quinta tessera.

Jiggy n.6: Tornate a prendere le scarpe e lasciatevi cadere attraverso il pozzo a sinistra della piramide bersaglio per recuperare la tessera del puzzle.

Jiggy n.7: Entrate nella piramide e lanciate le uova nei recipienti. Saltate sulla testa del serpente per prendere il Jiggy.

Jiggy n.8: Salite sul dorso della sfinge e volate attraverso tutti i cerchi dorati. Questo vale almeno un Jiggy!

Jiggy n.9: Liberate Gobi il cammello da dietro la piramide a destra, e lui vi darà un Jiggy.

Jiggy n.10: Gobi vi scorterà fino all'albero all'inizio del livello. Colpitelo sulla schiena per portare fuori l'acqua e completare il livello.

Rusty Bucket Bay

Note per entrare: 450




Jiggy n.1: Pagate il pedaggio di due uova sulla sinistra e arrampicatevi sul muro. Rompete il vetro sul lato opposto per ottenere una tessera del puzzle.

Jinjo Giallo: Sta nella pozza d'acqua a destra.

Jiggy n.2: Scalate il camino a sinistra per ottenere il secondo Jiggy.

Jinjo Blu: Spaccate le tre casse blu sul lato opposto per liberare il Jinjo blu. OK, lo sappiamo che è un atto di vandalismo gratuito, ma voi sapete che un senso ce l'ha.

Jinjo Verde: Andate nell'angolo a sinistra e attraversate lo stagno velenoso, al di là del quale vi attende il Jinjo verde.

Jinjo Arancione: Giunti alla gru, lanciate le uova in entrambe le fessure e proseguite lungo il sentiero fino a incontrare il Jinjo arancione.

Jiggy n.3: Ritornate alla gru e azionate l'interruttore. Questo farà cadere l'esplosivo, che vi aprirà il passaggio per il Boss. Battetelo e un altro Jiggy sarà vostro.

Jiggy n.4: All'altra gru, azionate l'interruttore facendo sollevare una gabbia, e acchiappate velocemente la tessera del puzzle.

Jinjo Rosa: Sul lato opposto dell'acqua melmosa, passate attraverso la grata rotta liberando quindi il Jinjo rosa e il quinto Jiggy.

Jiggy n.6: Tornati sul ponte della nave, verso la prua, suonate la tromba in questo ordine: 3, 1, 2, 1, 1, 1.

Jiggy n.7: A destra della nave, attraversate il condotto dell'aria e azionate l'interruttore della ventola. Tornate in superficie e arrampicatevi sulla ciminiera, entrando attraverso la piccola porta da spaccare. Misuratevi con le ruote e le lame rotanti e raccogliete la tessera.











Jiggy n.8: Come se non fosse già stata abbastanza dura, ora tutto comincia a diventare tremendamente difficile. Azionate i due interruttori meccanici e tornate di corsa alle lame, ora ferme; tuffatevi nell'acqua e raccogliete la tessera del puzzle prima che il timer termini il conto alla rovescia.

Jiggy n.9: Tuffatevi e seguite la catena dell'ancora fino alla nave. Azionate l'interruttore dell'ancora: libererete il delfino prigioniero e vincerete un Jiggy.

Jiggy n.10: Sulla parte anteriore della nave, rompete il boccaporto che conduce alla cabina del capitano e rubate l'ultimo Jiggy. Duro, come livello? [illegible] avete ancora visto niente...

Click Clock Wood

Note per entrare: 640









Ingresso Primavera

Jinjo Verde: Il tipo è celato dentro a una pianta carnivora in cima all'albero. Servitevi dell'invincibilità per raggiungerlo.

Jiggy n.1: Varcate la soglia dell'albero per prendere la prima tessera del puzzle. Fate attenzione alle radici mortali!

Jinjo Rosa: Lasciatevi cadere nell'acqua nel punto dove il castoro sta rosicchiando sul masso. Avanzate nella melma e lasciate cadere tre uova nel buco. Dirigetevi poi verso la capanna di Mumbo, che vi tramuterà in un calabrone. Il Jinjo rosa è nascosto nell'alveare, in cui potrete entrare tranquillamente.

Jiggy n.2: Volate fuori dall'alveare e girate attorno all'albero, dove vedrete il vostro obiettivo luccicare all'interno di una pianta carnivora. Con un po' di precisione nel volo dovreste riuscire ad assicurarvelo. Lasciate quindi la zona della primavera, e addentratevi in quella estiva alla ricerca della prossima serie di tessere del puzzle.

Ingresso Estate

Jinjo Giallo: Lo troverete subito a sinistra dell'ingresso, nascosto nell'erba alta.









Jiggy n.3: Arrampicatevi sui rami e localizzate la casa sull'albero. Saltate attraverso il pozzo per raccogliere la tessera.

Jiggy n.4: Date cinque bruchi in pasto agli Eyrie e ritornate al ponte,

Il Gran Finale

Note per entrare: 765

La battaglia finale contro la malvagia Grunty è divisa in due parti. Inizialmente dovete portare a termine un gioco da tavolo, rispondendo a domande incentrate sulle informazioni che la fata vi ha fornito durante il gioco. Ogni risposta esatta vi farà avanzare di una casella, mentre troppe risposte sbagliate vi costeranno la vita. Siete stati ad ascoltarle le fate, no? Completate il gioco da tavolo e sarete sulla strada per la conclusione vera e propria. Avrete bisogno di tutta la vostra abilità di fronte al fuoco di sbarramento dell'apparentemente indistruttibile Grunty. Le vostre migliori possibilità di successo stanno nel tempestare la zona con il lancio di uova: finirete per colpirla abbastanza da costringerla a modificare il suo piano d'attacco. Il passo successivo consiste nell'utilizzare la piattaforma volante per inseguirla fino a quando le sarete abbastanza vicini da procurarle qualche bernoccolo. Lanciate quindi le uova dentro ai buchi sulle statue dei Jinjo: loro prenderanno vita e vi ripagheranno per averli salvati da così tante situazioni pericolose nel corso del gioco ricacciando Grunty verso il muro della torre. Ci siete quasi... tenete duro. Schivate le palle di fuoco e attendete che Grunty lanci il suo incantesimo magnetico. Sfruttate questa breve pausa per lanciare uova verso i quattro fori che si trovano sulla statua. Portate a termine questo ultimo (e difficile) incarico e potrete accomodarvi per guardare il Jinjonator che chiude i conti con Grunty una volta per tutte. Dopo aver seguito l'ottima sequenza finale, potete fare ritorno alla casa di Banjo e misurarvi in un sotto-gioco di enigmi, che vi permetterà di guadagnarvi alcuni trucchi interessanti. Tutto quello che dovete fare per iniziare è guardare in alto verso l'immagine di Bottles.

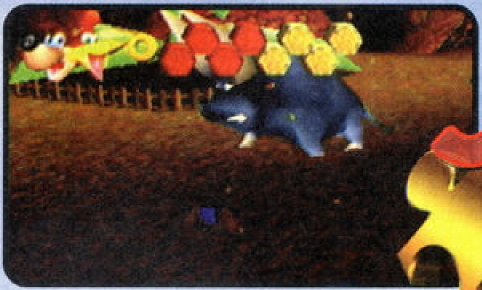














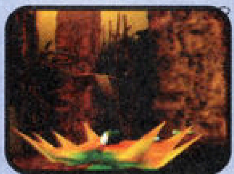
dove in basso a sinistra vi attende la tessera del puzzle. Un abile uso delle ali di Kazooie vi permetterà di impadronirvene facilmente.

Jiggy n.5: Tornate all'alveare e usate qualche piuma dell'invincibilità per scacciarne gli abitanti. Raccogliete il Jiggy e proseguite verso l'autunno.

Ingresso Autunno

Jiggy n.6: Dall'interno della casa dello scoiattolo raccogliete le ghiande sparse attraverso i ponti di legno. Datele in pasto a quella specie di Mr Nutz e otterrete... indovinate che cosa. Beh, andate avanti.

Jinjo Arancione: È in cima a un mucchio di foglie, vicino alla zona pattugliata dal toro asociale.







Jiggy n.7: Penetrate attraverso il buco nella diga del castoro e recuperate la tessera del puzzle.

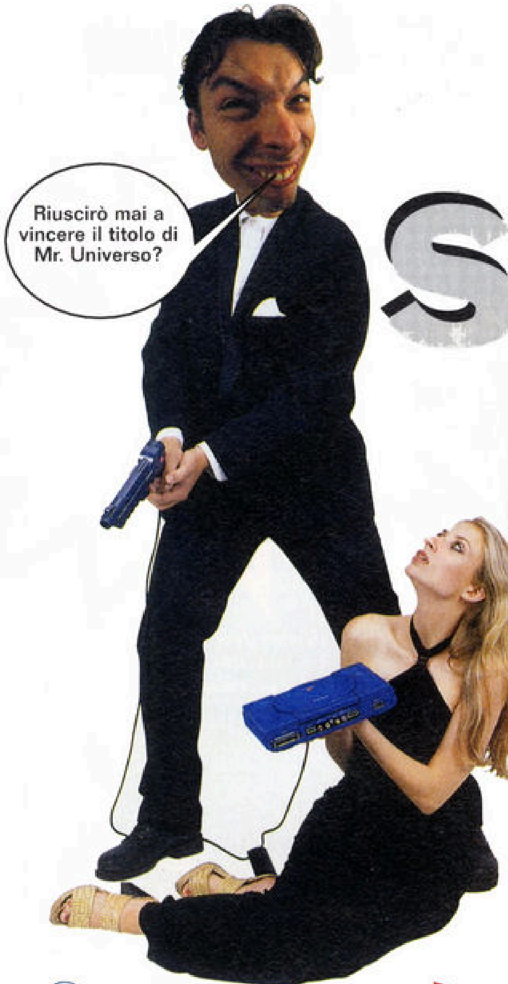
Jiggy n.8: Presso la buca avrete in dono l'ottava tessera da parte di un amichevole fiore.

Ingresso Inverno

Jiggy n.9: Usate una piattaforma per il volo e dirigetevi verso il nido dell'uccello. Vi verrà offerta in dono una tessera del puzzle.

Jinjo Blu: Ritornate alla capanna di Mumbo, e noterete il Jinjo blu seduto sulla cima. Prendetelo, e l'ultima tessera del puzzle sarà vostra. Uscendo dal livello rapidamente avrete modo di raccogliere l'ultimo Jiggy nella Tana di Grunty, e sarete pronti per lo scontro finale.





servizio segreti



PC · PlayStation · Saturn · SNES · MD · GB · N64

Chissà se il look del nostro Games Bond potrebbe cambiare... Come Sean Connery ha lasciato il posto a Roger Moore (avevate già notato la somiglianza, vero?)... Non perdete d'occhio la rubrica!

PC OUTLAWS

Codici assortiti:
OLJACKPOT – Tutti gli oggetti
OLPOSTAL – Tutte le armi
OLASH – Munizioni illimitate
OLCDS – Attiva la mappa completa
OLGUSHER – Petrolio infinito
OLAIRHEAD – Volare
OLREDLITE – Surgela gli avversari
Codici per saltare i livelli:
OLTRAIN, OLMILLS, OLRANCH, OLCANYON, OLTOWN

PC DUNGEON KEEPER

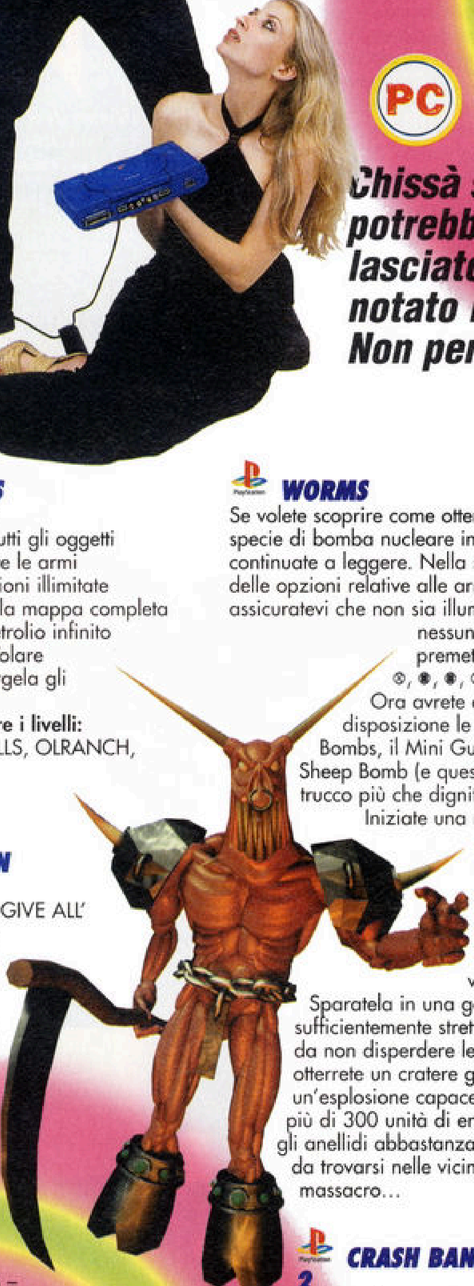
Inserite 'PLEASE GIVE ALL' nella schermata dei titoli e quando inizierete una nuova partita vi ritroverete a disposizione tutte le costruzioni, le creature e le trappole.

PC BLOOD

Codici:
CAP IN MY ASS – Invulnerabilità
LARA CROFT - Tutte le armi
CALGON – Salta il livello corrente
ONERING – Vi rende invisibili
KEYMASTER – Tutte le chiavi

PlayStation WORMS

Se volete scoprire come ottenere una specie di bomba nucleare in *Worms*, continuate a leggere. Nella schermata delle opzioni relative alle armi assicuratevi che non sia illuminata nessuna voce e premete: ⊗, ●, ●, ⊗, ●, ●, ⊗, ●, ●. Ora avrete a disposizione le Banana Bombs, il Mini Gun e la Sheep Bomb (e questo già è un trucco più che dignitoso). Iniziate una nuova partita e selezionate la Banana Bomb quando verrà il vostro turno. Sparatela in una gola sufficientemente stretta in modo da non disperdere le bombe e otterrete un cratere gigantesco e un'esplosione capace di levare più di 300 unità di energia a tutti gli anellidi abbastanza sfortunati da trovarsi nelle vicinanze. Buon massacro...



PlayStation CRASH BANDICOOT 2

Trucchi vari:
• Fuori da uno dei livelli innevati troverete vicino all'ingresso un orso polare. Saltategli in testa atterrando "di pancia" una decina di volte e otterrete un bel po' di vite extra.
• Una volta terminato il gioco semplicemente raccogliendo i cristalli rosa, ricominciate a giocarvi i livelli e cercate di ottenere le varie gemme colorate. Queste aprono nei vari livelli dei passaggi segreti che, se eplorati completamente, vi permettono di finire il gioco in una maniera differente. In questo modo potrete assistere a una nuova sequenza di fine gioco, completamente differente da quella "normale".

PlayStation TOMB RAIDER 2

Il trucco dei medikit
Quando trovate due medikit assieme, raccoglieteli tutti e due, usatene uno, morite e tornate a raccoglierli. In questo modo potrete aumentare all'infinito il numero di medikit in vostro possesso, benché questo sistema porti via un po' di tempo. Uno dei livelli migliori dove provare questa "tecnica" è senza dubbio quello chiamato Dragon's Lair.

PlayStation RESIDENT EVIL 2

La foto nascosta di Rebecca
Strano ma vero: se cercherete bene in Resident Evil 2 potrete trovare un rullino segreto con una foto di Rebecca Chambers (la "socia" di Chris nel primo Resident Evil) in tenuta sportiva. Ecco cosa dovete fare: raggiungete l'ufficio S.T.A.R.S. nell'ala ovest del piano terra e cominciate a frugare su tutte le scrivanie. Quando troverete quella che vi dice "su questa scrivania hanno già frugato" continuate a esaminarla altre cinquanta volte fino a quando non salterà fuori il rullino di cui sopra. portatelo nella camera oscura e... voilà, il gioco è fatto...
Potrete trovare il suddetto rullino misterioso usando uno qualsiasi dei due personaggi.

PlayStation TOMB RAIDER 2

Bizzarria:
Nel quinto livello (Offshore Rig), una volta raggiunta la parte superiore dell'aereo, raggiungete la parte terminale dell'ala sinistra e tenete premuto il pulsante della capriola. Lara si farà prendere dalle convulsioni (non che sia molto utile).



PlayStation VIGILANTE 8

Personaggi nascosti
Dave – Terminate la modalià Quest di Chassey Blue e Slick Clyde
Convoy – Terminate la modalià Quest di Sheila e John Torque
Molo –



COOLBOARDERS 2

Trucchi vari

• Per poter utilizzare l'alieno come personaggio dovrete realizzare più di 40 punti sull'Half Pipe.

• Per aggiungere il pupazzo di neve alla vostra lista dei personaggi dovrete eseguire tutte e 100 le mosse nella modalità Master.

• Per giocare con Hardcore Boss dovrete arrivare primi nel campionato in modalità Mirror. A questo punto selezionate la modalità freestyle e lo avrete a disposizione.

• Per poter correre sulle piste specchiate dovrete prima arrivare primi nella modalità Competition.

• Per ottenere il decimo percorso, tuffatevi all'interno della caverna. Dovrete eseguire tutte e 100 le evoluzioni nella modalità Big Air o Master.

• Selezionate l'opzione Big Air dal menu principale e premete basso, R1, alto, R1, basso, R2, alto, R2, alto, R1, basso, basso, R2. Ora Cindy sfoggerà un'intrigante tenuta in pelle e Irin si presenterà vestita con un'uniforme scolastica (tranne che nella modalità Competition). Potrete modificare le divise premendo X e muovendo il pad a destra o a sinistra.



Terminate la modaliàà Quest di Loki e Houston
Sid Burn – Terminate la modaliù Quest di Boogie e Beezwax
'Y' the Alien – Terminate la modalià Quest di tutti i personaggi. Ricordatevi che per completare con successo le modalità Quest dei personaggi dovretre anche riuscire a centrare gli obbiettivi.

Quadri nascosti

Sand Factory – Terminate la modalià Quest di Dave e Molo.
Secret Base – Terminate la modalià Quest di Convoy e Sid Burn.

Mosse segrete

Interceptor Missile (Halo Decoy) – Alto, Alto, Basso, Sparare con la mitragliatrice.
Costo = 2 missili.
Bull's Eye Rockets (Stampede) – Alto, Basso, Alto, Sparare con la mitragliatrice.
Costo = 1-5 missili.
Sky Hammer Mortar (Turtle Turnover) – Basso, Basso, Basso, Sparare con la mitragliatrice.
Bruiser Cannon (Cow Puncher) – Basso, Alto, Basso, Sparare con la mitragliatrice.
Costo = 2 proiettili.
Roadkill Mine (Cactus Patch) – Alto, Destra, Alto, Sparare con la mitragliatrice.
Costo = 10 mine.



SNOWBOARD KIDS

Trucco totale

Nella schermata dei titoli (dove appare la scritta "Start" con tutti i personaggi del gioco) inserite il seguente codice... Basso (joy), Alto (joy), Basso (D-pad), Alto (D-pad), C-Basso, C-Alto, L, R, Z, Sinistra (D-pad), C-Destro, Alto, (joy), B, Destra (D-pad), C-Sinistro, Start. A questo punto dovreste sentire una voce digitalizzata esclamare "Yeah", il che significa che il trucco ha funzionato. Ora potrete selezionare tutte le piste, tutte le tavole, il personaggio segreto Shinobin e persino gli stessi personaggi nella modalità multigiocatore.

NIGHTMARE CREATURES

Menu segreto

Nella schermata delle password inserite questo codice: ←, ↑, ▲, ↓, ▲, ▲, ✕, ↑, e premete Start.

Z

Trucchi vari

Unità più resistenti – ■, ■, ✕, ▲, ▲, ✕, ■, ■
Invincibilità – ■, ▲, ✕, ●, ■, ✕, ■

CROC

Super Password:

←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →



G-POLICE

Ed eccovi i trucchi...

Invincibilità – tenete premuti i tasti L1, R1, L2, R2, ■, ▲, ■, e premete a sinistra sul pad.
Sirene – Inserite WOOWOO al posto della password.
Telecamera aggiuntiva – Inserite SUPACAM al posto della password.
Auto più veloci – Inserite Benhill al posto della password.

ONE

Trucchi

Selezione del livello – Inserite HEVYFEET come password.
Tutte le armi – Inserite MAXPOWER come password.

FROGGER

Mettete il gioco in pausa, premete Select e inserite questi codici:
Vite infinite– →, ■, ▲, ■, ▲, ✕
Attiva tutte le zone – →, ■, ▲, ■, ▲, ■, R1, L1, R1, L1, ■
Attiva tutti i livelli – →, ■, ▲, ■, ▲, R1, L1, R1, L1, ▲, ■, ↓



PANDEMONIUM 2

Inserite questi codici nella schermata delle password:
Invulnerabilità – NEVERDIE
Modalità turbo – SKATBORD
Modalità "mutante" – GENETICS

GOLDENEYE

Personaggi extra per la modalità multigiocatore

Entrate nella schermata della selezione dei personaggi per la modalità multi-giocatore, spostate il cursore sull'ultimo personaggio e inserite la sequenza che trovate qui sotto.

1. Tenete premuto L+R e premete C-Sinistro.
2. Tenete premuto L e premete C-Alto.
3. Tenete premuto L+R e premete a sinistra sul D-pad (non il joystick).
4. Tenete premuto L e premete a destra.
5. Tenete premuto L+R e premete C-Sinistro.
6. Tenete premuto L e premete C-Alto.
7. Tenete premuto L+R e premete a destra.
8. Tenete premuto L+R e premete C-Basso.
9. Tenete premuto L e premete in basso.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Trucchi vari

• Per ottenere tutti i personaggi selezionate semplicemente Practice quindi premete ↑, →, ↓, → e Select molto velocemente. In questo modo potrete accedere a Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Gamma e Cycloid Beta.

• Se volete cambiare il colore delle tenute dei vari personaggi, tenete premuti i tasti L o R mentre selezionate il vostro alter-ego. Per esempio, premendo R1 mentre si seleziona Evil Ryu si potrà ottenere il vestito rosso scuro di quest'ultimo. In questo modo tutti i giocatori modaioli dovrebbero essere contenti...

MADDEN '97

Squadre segrete

Inserite Tiburon come vostro nome utente, quindi premete B per tornare allo schermo della selezione delle squadre. Voilà...

NIGHT WARRIORS – DARKSTALKERS REVENGE

Costumi alternativi

Potete cambiare il costume di Morrigan premendo L o R quando vince un incontro.

SHADOWS OF THE EMPIRE

Trucchi assortiti

• Inserite _'Credits' al posto del vostro nome (_ è lo spazio) per vedere direttamente il finale.

• Nel livello in cui dovete vedervela con Boba Fett, dovrete distruggere l'astronave dopo aver sconfitto il suddetto cacciatore di taglie. Lasciate che l'astronave vi si avvicini il più possibile e mettetevi tra i raggi laser in modo che non vi colpiscano. La nave non vi colpirà e voi potrete riempirla di colpi!

• Al livello medio ottenete



tutti i bonus Challenge e nell'ultimo livello premete il tasto per cambiare la visuale. Potrete quindi scegliere se pilotare un X-Wing o un TIE Fighter.

SOVIET STRIKE

Password varie
Cold Pizza – Carburante illimitato
Voodoo – Quattro vite extra
Gabriel – Ogni cassa contiene il quadruplo delle munizioni che contiene solitamente
Albatross – L'elicottero consuma la metà
Selezione dei livelli
KRAZHA – Livello 2
VERBLUD – Livello 3
YADRO – Livello 4
PERIWOROT – Livello 5

STEEP SLOPE SLIDERS

Trucchi misti
• Selezionate la modalità Halfpipe e tenete premuti i tasti L e R. A questo punto selezionate la pista e vi ritroverete a correre lungo il tracciato South Pole.
• Tenete premuto il tasto L e selezionate Alpine Racer per ottenere un'automobile.
• Tenete premuto il tasto R e selezionate il tizio rosso: otterrete una ragazza con i capelli blu.
• Tenete premuto il tasto L e selezionate Alien per ottenere un'astronave.
• Tenete premuti i tasti L e R e selezionate Extreme 03: vi ritroverete a scendere lungo il percorso Astro Pipe.
• Tenete premuto il tasto R e selezionate Alpine Racer: otterrete un nuovo bersaglio con il quale correre.



TOMB RAIDER 2

Selezione dei livelli:
Iniziate il gioco come al solito, premete tutti i tasti del pad insieme eccetto Start e Select, entrate nella schermata del passaporto e scegliete Load Game. A questo punto dovreste poter accedere a tutti i livelli. Ricordatevi di salvare o dovrete di nuovo inserire il codice.
Tutte le armi
Cominciate a giocare normalmente, e quando avrete il controllo di Lara tenete premuto il tasto per camminare. Fate un passo a sinistra, uno a destra, uno a sinistra, uno indietro, uno avanti, giratevi tre volte, eseguite un salto all'indietro e immediatamente (quando sarete ancora in aria) premete il tasto della capriola. Sentirete un clic e vi ritroverete con tutte le armi nell'inventario.
Saltare i livelli
Seguite la stessa procedura usata per attivare il trucco delle armi, e invece di saltare all'indietro saltate in avanti. Verrete trasportati all'inizio del livello successivo, anche se non avrete gli oggetti segreti a meno che non li abbiate già raccolti.



EXTREME-G

Password totale
Per accedere a tutte le piste, a tutti i livelli di difficoltà e soprattutto a una moto di classe A inserite 51GG95 nella schermata delle password. Inoltre, provate a inserire le password fisheye o roller per... beh, vedetelo da soli.

MEN IN BLACK

Trucchi
Mettete il gioco in pausa e battete la parola 'dougmatic': udirete un effetto sonoro. A questo punto potrete inserire uno dei seguenti codici (sempre con il gioco in pausa) per attivare diversi trucchi...
protectme – Invulnerabilità
giveme – Tutte le armi
loadme – Munizioni infinite
healme – Ricarica l'energia
agentL/K/J – Cambia il personaggio attivo a seconda della lettera premuta
moveme – Selezione del livello. Se volete tornare al quartier generale, scrivete semplicemente HQ. Ricordatevi di inserire tutti questi codici usando esclusivamente le lettere minuscole.

RESIDENT EVIL

Come accedere alla modalità Battle
Per far funzionare questo trucco dovrete avere una posizione salvata in memoria. Collegate un joypad nella porta due e premete Y+Y+Z+Start nella schermata dei titoli. Sentirete la solita voce dire *"Resident Evil"* e premendo Start sul primo joypad farete apparire l'opzione che vi permetterà di accedere alla modalità Battle, altrimenti accessibile solo terminando il gioco (noi vi consigliamo di farlo lo stesso). Buon divertimento.

Vestiti alternativi
Inserite un controller nella porta due e iniziate una nuova partita. Quando apparirà la scritta "June 1998" tenete premuti i tasti L e R sul secondo pad. Appena inizierete il gioco Jill e Chris sfoggeranno due completi nuovi di zecca.

SKULL MONKEYS



Livello segreto
Nel livello bonus di Monkey Shrines superate la prima sfera del teletrasporto e proseguite finché non raggiungete una parete. Entrateci saltando e sentirete Klayman esclamare "Secret". Proseguite finché non troverete un'altra sfera del teletrasporto. Saltateci dentro e arriverete al livello Drivy Finn.

TOCA TOURING CAR

Auto nascoste
Nella schermata dove va inserito il nome del giocatore inserite il codice CMGARAGE. A questo punto potrete selezionare l'autoblindo (che è provvisto anche di un bellissimo cannone) e una Cadillac rosa.

FIRO AND KLAWD

Password per i livelli
MOOMIN – Back Alley
MOONPIG – Back Street
MOONPINGEON – Back Street B
SNUFFKIN – Back Roof
LITTLE_MI – Main Street
LITTLE_MO – Main Street B
SOUP_DRAGON – Vinnie's Scrapyard
SUPER_DRAGON – Vinnie's Scrapyard B

DOOM 64

Le provocazioni dei programmatori
Morite in un punto qualsiasi del gioco e attendete per circa trenta secondi senza premere alcun tasto. Verrete insultati nientemeno che dai programmatori... Molto infantile.
Password per gli ultimi livelli
VBT8 9BD? 6?VK 9VK? – Be Gentle
VGTR 9BD9 6?V2 7VK? – Bring It On
VLS8 9BD8 6?WK 5VK? – I Own Doom
VQSR 9BD7 6?W2 3VK? – Watch Me Die

DUKE NUKEM 3D: ATOMIC EDITION

Trucchi
DNKROZ – Invulnerabilità
DNWARP – Salta a un altro livello
DNAMMO – Tutte le munizioni
DNWEAPONS – Tutte le armi
DNUNLOCK – Apre tutte le porte
DNITEMS – Per avere tutte le chiavi e gli oggetti
DNSTUFF – Per avere proprio tutto: armi, munizioni, chiavi, oggetti...

WITCHAVEN

Trucchi
Premete il tasto di cancellazione (quello nell'angolo in alto a destra) prima di inserire ciascun codice.
Scooter – Per ottenere tutte le armi
Mommy – Per ottenere tutti gli incantesimi
Wango – Per avere tutte le chiavi.

CRUSADER: NO REGRET

Inserite questi codici durante il gioco...
LOOSECANNON16 – Attiva i trucchi
ALT-F10 – Invulnerabilità
CTRL-F10 – Immortalità
F10 – Tutte le armi, energia al massimo e tutti gli oggetti.

CRUSADER: NO REMORSE

JASSICA16 – Attiva i trucchi
ALT+F10 – Immortalità
F10 – Ripristina gli scudi, fornisce tutti gli oggetti, regala $30.000 e permette di acquistare tutto quanto dalla base.

Games Bond ha bisogno di voi!

Games Bond, il nostro "agente segreti", è sempre alla ricerca di nuovi talenti da inserire nel suo team di brillantissimi agenti segreti del mondo dei videogiochi. Se pensate di avere scoperto un trucco o un segreto che Games Bond non conosce, speditecelo! Il nostro "agente segreti" valuterà il vostro trucco, e lo inserirà all'interno del suo rapporto mensile che Games Master pubblica puntualmente. Se pensate di poter essere un agente segreti mandate i vostri trucchi a:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Per ragioni di sicurezza vi invitiamo però a trasmettere le vostre segretissime comunicazioni direttamente via e-mail, all'indirizzo **gamesmaster@kiditaly.com**.

Aspettiamo le vostre preziose comunicazioni!

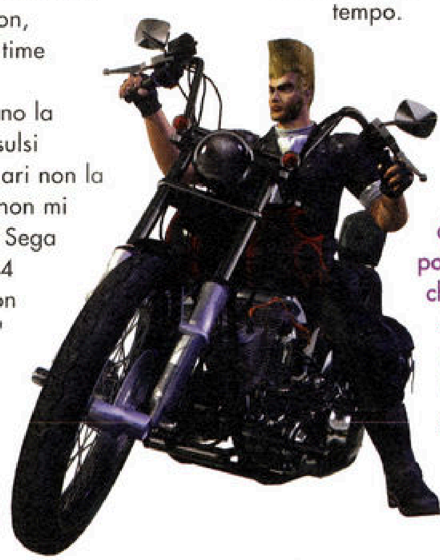


g-Mail

Lettori di ogni parte d'Italia scrivono per difendere la loro console: Nintendo 64 e PlayStation i protagonisti di questo mese. Non manca però un riferimento all'ormai onnipresente Bill Gates...

LASCIATE STARE LA PLAYSTATION!

Carissima redazione di Games Master,
sono una vostra neo-lettrice che adora la sua PlayStation, rimasta delusa dalle ultime lettere di Games Master. Perché attaccano la PlayStation e fanno insulsi paragoni quando magari non la conoscono affatto? Io non mi permetto di dire che il Sega Saturn o il Nintendo 64 fanno schifo perché non ho mai avuto "l'onore" di vedere un loro videogioco, però credo che anche la PlayStation non sia malaccio.
Anzi, basta guardare anche solo Final Fantasy VII, con la sua incredibile grafica (senza quadrettini!), i suoi superstrabilianti filmati in full motion video, la sua coinvolgente trama e i suoi avvincenti combattimenti magici per correre subito al negozio di computer più vicino per comprarla.
Vanta anche titoli come Tekken 3, Tomb Raider 2, Crash Bandicoot 2, Parappa the Rapper (divertentissimo!!!), Gran Turismo, Abe's Odissey, Resident Evil II, Parasite Eve e tutti i seguiti di questi videogiochi (Final Fantasy VIII!!!).
E poi se il Nintendo 64 è così superiore, perché si vendono molte più PlayStation, le riviste della PlayStation sono tantissime e le più grandi case di videogiochi hanno scelto questa console ultrapotente?
Senza pensare poi alla PlayStation 2 che non potrà avere rivali.
Beh, ora vi saluto e vi ringrazio per avermi dedicato un po' del vostro preziosissimo tempo.



Anto - via e-mail

Cara "Anto",
per la verità su Games Master cerchiamo sempre di non pubblicare lettere polemiche, e forse le critiche che hai letto sulla PlayStation erano solo dei modi per difendere qualcos'altro. Pochi lettori scrivono per parlar male di questa o di quella console, mentre molti scrivono, un po' come te, per difendere la propria. Molti di questi scrivono sostenendo il Nintendo 64, e per farlo molte volte cercano di ricoprire la propria console di complimenti in barba all'antagonista del momento: la PlayStation. Tutti i videogiochi da te citati sono molto belli, e quasi tutti sono un'esclusiva della console Sony, i cui giochi hanno raggiunto un livello qualitativo che le altre macchine si scordano. Questo non nega però il fatto che il Saturn abbia degli splendidi giochi di ruolo, e che il Nintendo 64 abbia dei platform 3D impareggiabili (Mario e Banjo Kazooie). Speriamo, infine, che la PlayStation 2 di rivali ne abbia, perché vorrebbe dire che avremo delle console così belle che non sapremo più da che parte girarci! Evviva la concorrenza se ci porta giochi sempre più belli!

WINDOWS O NON WINDOWS?

Caro Games Master,
sono un possessore di PC che ama giocare, ma che si lascia ogni tanto prendere da manie di "notizie di prima mano". Mi sono molto informato riguardo a tutti i problemi che sta avendo Bill Gates, e mi chiedevo se noi possessori di PC dovremo temere di non avere più Windows con cui giocare. Proprio ora che Windows sembrava essere stato sistemato per far girare meglio i giochi!

Marco Franchi - Pescara

Caro Marco,
i guai di Bill Gates rimarranno probabilmente suoi e di Microsoft, anche se in effetti ci sarebbe da preoccuparsi. Tra le console è molto bello avere una grande possibilità di scelta, perché parliamo di macchine dal prezzo contenuto e dalla vita "limitata". Immaginiamoci invece non uno, ma cinque sistemi operativi per i nostri PC. Potrebbe voler dire una carenza di giochi, perché gli sviluppatori non potrebbero accollarsi l'onere di realizzare giochi per così tanti sistemi. Inoltre, potrebbe voler dire dover attrezzarsi per avere più di un



DOMANDE? DUBBI? COMMENTI? SCRIVETE!

Con la buona e vecchia carta:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Con la futuristica e rapida e-mail:

gamesmaster@kiditaly.com
Subject: Games Master
(ricordatevi il subject!)



(costoso) PC per giocare ai videogiochi più belli. Windows ha tanti difetti, ma almeno è uno, e gli sviluppatori possono concentrarsi a lavorare su di esso.

PARLIAMO DI NINTENDO 64

• Cara redazione di Games Master,
chi vi scrive è un ragazzo di 14 anni, che si è appassionato di videogames a 5 anni e che leggendo questa rivista ha incominciato a comprendere meglio il mondo dei videogiochi.
Adesso però bando alle ciance e rispondete ai miei quesiti:
1) Il Nintendo 64 è una gran bella macchina, ma sfortunatamente ha pochi giochi. La grande "N" e la Rare producono giochi incredibili, sfruttando, secondo me, appena un quarto della reale potenza della suddetta console: perchè allora case come la Eidos non sfruttano questa potenza? Capisco cha la PlayStation è la console più venduta e che si guadagna molto con questa, ma se producessero anche per Nintendo 64 quanto guadagnerebbero? Secondo me anche più che con la PlayStation. Perchè? Ecco una risposta: supponiamo che 1 milione di persone possiedano la PlayStation e 800.000 il Nintendo 64; se la Rare (come qualunque altra casa) producesse un picchiaduro per entrambe con quale venderebbe di più? Sulla PlayStation, dove dovrebbe confrontarsi con Tekken 3, o sul Nintendo 64, dove dovrebbe confrontarsi con Fighter' s Destiny?
Quindi la domanda è questa: perchè queste case non producono più generi di giochi che al Nintendo 64 mancano?
2) Sono un possessore di un Nintendo 64



DITECI QUALCOSA!

Eccoci dunque al nuovo numero di Games Master. Grazie delle lettere che ci avete spedito via posta e via mail. Ci sono state molto utili, ma non pensiate di aver placato la nostra sete di commenti...
Siamo sempre ansiosi di sapere se la rivista vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, ancora una volta, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa!

Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?

1
2
3

Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di Games Master che vi sono piaciute di meno?

1
2
3

Altri suggerimenti?

....
....
....
....

Spedite il tutto a:
Games Master c/o KiD
c.so Lodi 59
20139 Milano



giapponese e alcune volte mi è capitato di non poter giocare titoli PAL perchè protetti. Perchè la grande "N" li protegge? C'è un modo per giocarli senza acquistare la console PAL?
3) Le versioni giapponesi differiscono da quelle PAL? La versione giapponese di Super Mario 64 è la stessa, come numero di stage, della versione PAL?

Giovanni Malara

Caro Giovanni,
parlando di strategie di mercato, purtroppo non è tutto così semplice come si possa pensare. Spesso i produttori concedono a determinate console l'esclusiva di determinati prodotti. Lara Croft, per esempio, non può apparire su altra console che sulla PlayStation per un bel po' di tempo. È una politica tutto sommato giusta: se Mario, Donkey Kong e Yoshi non fossero esclusive Nintendo probabilmente il Nintendo 64 avrebbe avuto meno fortuna. Purtroppo neanche la mancanza di concorrenza è uno stimolo. Quando una console vende bene, basta realizzare una cosa che abbia la parvenza di un gioco e probabilmente si venderà bene. Triste ma vero. Un flop su una console vendutissima si può sopportare, un flop su una console dalle vendite meno felici significa solo perdere molti soldi.



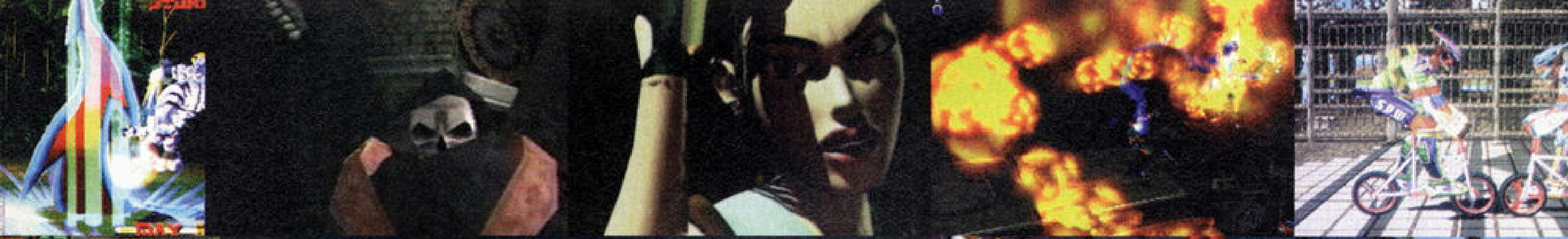
PROSSIMO MESE






PREVIEW
PARASITE EVE
PARASITE EVE







Le recensioni di Games Master avranno ancora più cura per i giudizi.





Per quali motivi sarà migliore?

- Avrete 96 pagine ricche di informazioni dell'ultima ora.
- Troverete ancora più anteprime!
- Articoli e speciali sul mondo dei videogiochi.
- La sezione dei trucchi sarà ancora più ricca.



Una nuova grafica per le pagine, che saranno ancora più ricche di foto.





ATTENZIONE!

DAL PROSSIMO MESE

GAMES MASTER

VI OFFRE ANCORA DI PIÙ...

